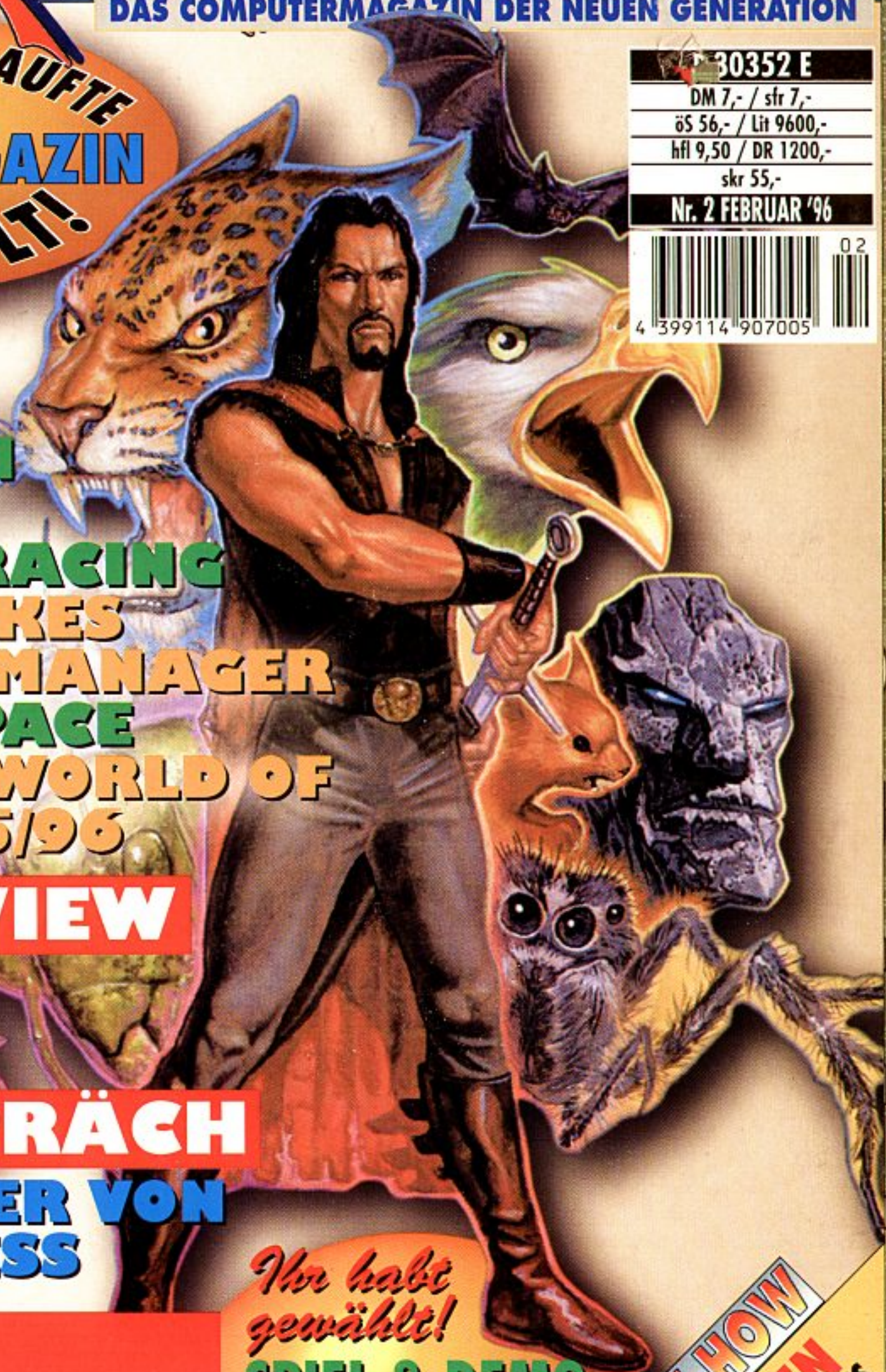
AMIGA
JOKER
2'96
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 9600,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 2 FEBRUAR '96
4 399114 907005 02
DAS MEISTGEKAUFTE
AMIGA-MAGAZIN
DER WELT!
AMIGA JOKER
IM TEST
ODYSSEY
OBSESSION
JAKTAR
X-TREME RACING
WILLI LEMKES FUSSBALLMANAGER
FUTURE SPACE
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96
IM PREVIEW
HUGO
AIRBUS 2
IM GESPRÄCH
DIE MACHER VON BREATHLESS
IM BLICKPUNKT
NETSURFING AM AMIGA
BRUTALITÄT IM DUNGEON
Ihr habt gewählt!
SPIEL & DEMO DES JAHRES
KNOW HOW
10 SEITEN
VOLLER TIPS, CHEATS LÖSUNGEN

Online

mit der „Freundin"

EDITORIAL

Net-Surfen ist derzeit der beliebteste Modesport unter den Computer-Fans, wer nicht online ist, der ist bald gar nichts mehr: Mit AOL und EUROPE ONLINE gingen soeben zwei neue Anbieter ans Netz, und der Freak von Welt geht in der Freizeit in ein INTERNET-Cafe, um sich selbst außer Haus jederzeit ins WORLD WIDE WEB einklinken zu können. Da wird es natürlich höchste Zeit, daß auch der Amiga seine Auffahrten und Raststätten am weltumspannenden Datenhighway erhält!

Bisher war unsere „Freundin" diesbezüglich nämlich quasi nur regional unterwegs, hauptsächlich in diversen Mailboxen. Sicher, wer den Umgang mit seinem Modem aus dem Effeff beherrscht, der konnte sich auch einen Weg in das INTERNET bahnen – allerdings einen beschwerlichen, da die verfügbare Software („Mosaic") umständlich zu installieren und zudem nicht zum Netscape-Quasi-Standard kompatibel war. Und vom Angebot des populären COMPUSERVE konnte man als Amigo bislang ja gar nicht profitieren. Neuerdings gibt es da zwar eine Möglichkeit, doch ist sie extrem unhandlich und erlaubt den Zugriff auch nur auf Texte. Doch bald ist die Durststrecke überwunden, denn Amiga Technologies hat sich etwas einfallen lassen: das „Amiga Surf Package".

Gemeint ist ein Paket aus einem A1200 samt Festplatte und darauf vorinstallierter Browser-Software, einem Modem und einem kostenlosen INTERNET-Zugang. Diese Offerte soll der „Freundin" schon bald neue Freunde bringen – im Laden und unter den rund 40 Millionen Usern, die so erreichbar werden. Selbstverständlich ist aber auch an entsprechende Möglichkeiten für die jetzigen Amiga-Besitzer gedacht, denn den erforderlichen Net-Zugang wird es auch einzeln geben. Über die Einzelheiten klären wir Euch jeweils aktuell in entsprechenden Artikeln auf; Ehrensache.

Aufklärung bezüglich der neuesten Soft- und Hardware für Euren Rechner verspricht freilich bereits diese Februar-Ausgabe, wobei wie immer vor allem aktuelle Spieletests warten. Allerdings nicht nur, sondern auch jede Menge Previews, Specials und Hintergrundberichte. Aber wozu erzähle ich Euch das eigentlich? Lest es gefälligst selbst! Viel Spaß dabei und zukünftig gute Fahrt auf der Info-Autobahn wünscht,

Euer

Michael

PREVIEWS: Wer Computerspiele im Fernsehen meint, sagt **HUGO** – wir stellen die anstehende Amigaversion des populären TV-Gnoms in Wort und Bild vor! Außerdem gibt's erste Eindrücke vom kommenden Überflieger **AIRBUS A320 VOL. 2** auf den **Seiten 12/13 und 14/15**

AIRBUS A320 VOL. 2

HUGO

THEMEN: In dieser Ausgabe warten ein **INTERVIEW MIT DEN MACHERN VON BREATHLESS** und passend dazu Seitenhiebe auf die **BRUTALITÄT IM DUNGEON**. Und weil wir auch **SPIEL UND DEMO DES JAHRES** vorstellen, geht's jetzt brutal schnell ab auf die **Seiten 74/75 83 und 97**

FIELDS OF VISION IM GESPRÄCH

SEITENHIEBE AUF DIE BRUTALITÄT IM DUNGEON

WIR STELLEN VOR: SPIEL UND DEMO DES JAHRES

JAKTAR – DER ELFENSTEIN

ROLLENSPIEL: Leider spielte dieses beliebte Genre zuletzt am Amiga kaum noch eine Rolle, was sich jetzt mit dem brandneuen Fantasy-Abenteuer **JAKTAR – DER ELFENSTEIN** wieder ändern soll. Doch zwischen der guten Absicht und dem Ergebnis liegen oft Welten sowie unser Test auf den **Seiten 20/21**

INH

ALT

Software im Test

PLATTFORMEN: Mit **ODYSSEY** lag uns ein gewaltiges Actionadventure zum Test vor, während uns das Jump & Run **FUTURE SPACE** eher gewaltig im Magen lag. Wieso, weshalb und warum erfahrt Ihr auf den **Seiten 18/19/20 und 22**

ODYSSEY

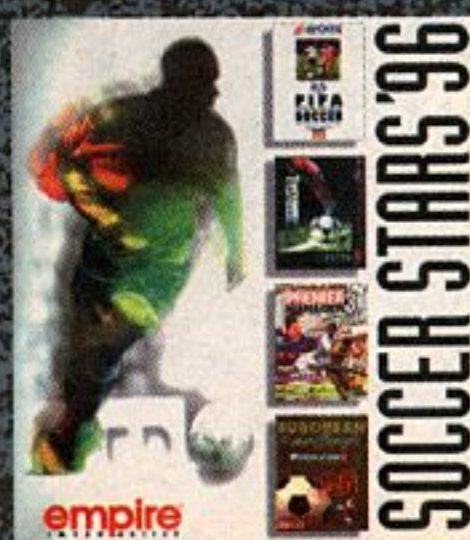
FUTURE SPACE

OBSESSION

THOMAS THE TANK ENGINE PINBALL IM AKTUELLEN AMIGA CD-JOKER

FLIPPER: Aus dem Pinball-Paradies Schweden erreichten uns die vier neuen Tische von **OBSESSION**, und mit **THOMAS THE TANK ENGINE AND FRIENDS PINBALL** gibt's auch wieder Silberkugeln auf Silberscheibe! Wo Flipper unser bester Freund war, steht auf den **Seiten 32/33/34 bzw. 70/71**

FUSSBALL: Die schönste Nebensache der Welt macht sich diesen Monat auf über sechs Seiten breit – mit Tests zum aktualisierten Hit **SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96**, zu **WILLI LEMKES FUSSBALLMANAGER** sowie zur genialen Compilation **SUPER SOCCER STARS 96**. Ihr kriegt den Ball rund auf den **Seiten 36/37/38, 86/87 und 90/91**

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

WILLI LEMKES FUSSBALLMANAGER

DIE NEUE KICKER-COMPILATION IM TEST

BETRIEBSGEHEIMNIS

Heute haben wir einfach mal ein paar interessante und amüsante Infos aus dem aktuellen Verlagsgeschehen für Euch zusammengestellt: Bewundert neue Comics unseres Redaktions-Neulings Markus, bestaunt die Urkunde für Spiel und Demo des Jahres, informiert Euch über Amiga-Stoff im Multimedia Joker, und seht Euch die jüngste Teststatistik an.

DER COMIC-DIKTATOR

Daß **Markus Ziegler**, der Benjamin in unserer Redaktion, auch ein begnadeter Zeichner ist, haben bereits zahlreiche seiner Werke in der Joker Galerie bewiesen – neuerdings probt er im Verlag den grafischen Aufstand: Michael ist halt auch ein dankbares Opfer der Satire…

Ob Ihr es glaubt oder nicht: Dieses Bild hat Markus in unserer Toilette aufgehängt!

Hier eine Impression des Redaktionsalltags mit Markus und Michael im „Vater-Sohn-Konflikt"

DIE SPIELE-URKUNDE

Welche Spiele und Demos die Joker-Leser zu den Highlights des vergangenen Jahres gekürt haben, erfahrt Ihr weiter hinten im Heft, hier wollten wir Euch einmal zeigen, was sonst nur die Hersteller der Siegerprodukte zu sehen bekommen: die **Joker-Urkunde** für die Jahresbestleistungen.

DIE MULTIMEDIA-CD

Bei uns wird mehr für Amigos getan, als in vorliegendem Heft zu lesen ist, denn auch der **MULTIMEDIA JOKER** weiß Eure „Freundin" zu schätzen. Dieses Heft gibt es auch mit Beilagscheibe, und hier wollen wir Euch als kleinen Service mal den Amiga-Stoff der aktuellen CD auflisten.

Spiele-Demos: CENTER COURT TENNIS, COALA, JAKTAR, TINY TROOPS, WORMS und X-TREME RACING
Amiga-Demos: ABSTRACT, LOGIC, ZOOMBI
PD-Games: APPLE JACK, DARK ANGEL, DMS II, DUCK DODGERS, JELLY OTHELLY, SPEED, SPOOGY und TETREN

DIE TEST-STATISTIK

Eine solche Auflistung der aktuellen **Testergebnisse** bieten wir schon seit Jahr und Tag in jeder neuen Ausgabe, Kommentare dazu erübrigen sich also eigentlich – ansehen, nachrechnen und staunen.

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	2
In Ordnung	(61%-70%)	3
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	4
Erste Sahne	(81%-90%)	4
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		0
Megahits		0

IM NETZ DER FREUNDIN

Im Editorial hat Euch Michael den Mund wässerig gemacht, hier spucken wir die harten Infos aus: Was genau bringt Amiga Technologies' neues Paket für Netsurfer, was soll der Spaß kosten?

Das Komplettangebot namens **Amiga Surfer** beinhaltet einen A1200 mit 260-MB-Festplatte, die bereits aus dem „Magic Pack" bekannten Progis („Personal Paint", Textverarbeitung, Datenbank etc.), ein 14.400er-Modem inklusive aller Kabel sowie brandneue Browser-Software für den komfortablen Einstieg in das World Wide Web. Zusätzlich enthalten sind 100 Gratisstunden im Internet: Mit IBM als Zugangs-Dienstleister bzw. Provider ist gewährleistet, daß durch Einwählknoten in jeder größeren Stadt nur der Ortstarif greift und die Telefonrechnung trotz der neuen Telekom-Gebühren nicht zu sehr abhebt.

Kurz und gut, für 1.198,– DM erhält man da eine vielseitige „Freundin", mit der man auch sehr preiswert über den Daten-Highway brausen kann. Keine Frage, daß wir die voraussichtlich auch separat erhältliche Internet-Software demnächst einem ausführlichen Komplett-Check unterziehen!

DAS MARKENZEICHEN

Ehre, wem Ehre gebührt: Der AMIGA JOKER wurde als Briefmarke verewigt! Zwar nur von einem Leser, der eine Wettbewerbsteilnahmekarte statt mit einem regulären Postwertzeichen mit einem aus dem Heft geschnippelten Joker-Porträt frankierte, das er per Bleistift als Sondermarke zu 80 Pfennig auswies, aber der Briefträger hat den Lappen dennoch brav zugestellt. So was passiert uns ja nicht zum ersten Mal, dennoch können wir die Nachahmung nicht empfehlen: Rein juristisch gesehen handelt es sich bei dem Gag um schlichten Betrug!

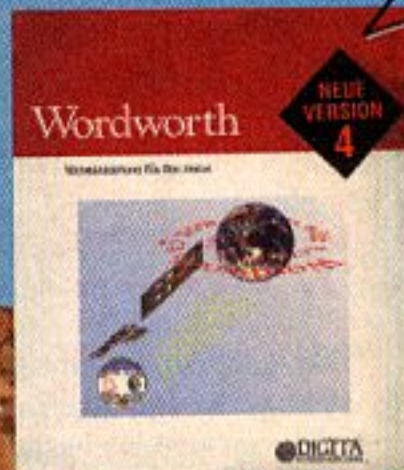
DIE NEUEN SCHREIBKRÄFTE

Egal, ob Ihr am Amiga nun ganze Programme oder nur kurze Liebesbriefe schreibt, demnächst kommt neue Spitzensoft für beide Anwendungsbereiche auf den Markt!

So erscheint die einst unter dem Titel „Ami Write" verbreitete Textverarbeitung **Wordworth** Mitte Februar bei Stefan Ossowski in der **Version 5.0** und soll über die bereits in der 3.1er-Ausgabe inkludierten Innovationen (AGA-Support, Print-Manager etc.) hinaus noch viele weitere Verbesserungen erfahren – man darf gespannt sein.

Weniger ein Update als vielmehr eine komplette Neuentwicklung ist der Compiler **Storm C** von Haage & Partner: Dank Support für „C++", komfortablem Editor, Runtime-Debugger, einer flexiblen Projektverwaltung und umfangreichen Funktionsbibliotheken, scheint hier mehr als vollwertiger Ersatz für das etablierte „SAS/C" heranzuwachsen – wer sich persönlich davon überzeugen will, der findet ein Demo auf der Begleit-CD zur kommenden Ausgabe des MULTIMEDIA JOKER.

Detaillierte Tests beider Tools folgen in den nächsten Ausgaben; bis dahin sind Preise, Update-Möglichkeiten und weitere Infos zu erfragen bei:

Stefan Ossowskis Schatztruhe
Tel.: 0201/78 87 78
beziehungsweise
Haage & Partner
Tel.: 06007/93 00 50

KEIN ANSCHLUSS UNTER DIESER NUMMER

Uups, da haben sich doch in der letzten Ausgabe zwei falsche Anwahlnummern in die **Marktübersicht: Herstellermailboxen** eingeschmuggelt: Statt mit den gedruckten Nummern loggen sich 14.400er-Modems bei **Siegfried Soft** besser unter **0561/57 19 66** ein, der ISDN-Anschluß ist unter **0561/579 90 37** zu erreichen. Tut uns schrecklich traurig!

ATARI SUCHT ERFOLGE

Die amerikanische Traditionsschmiede ATARI, der wir Klassiker wie die VCS-Konsole, den einstigen Amiga-Konkurrenten ST und auch einige Arcade-Maschinen verdanken, läuft dem Erfolg noch immer hinterher…

Nach teuren Flops wie dem Falcon 030 oder der glücklosen 64-Bit-Konsole Jaguar sollen nun PC-Spiele aus den roten Zahlen führen – also DOSt Designer-Veteran JEFF MINTER („Llamatron") schon mal sein Jaguarfutter „Tempest 2000" ein. Mein Tip: Kommt zur „Freundin", da habt Ihr derzeit die besseren Chancen!

BABELSBERG SUCHT ANIMATEURE

Wenn es um Filmtricks aus dem Computer geht, muß es nicht immer Amerika sein: In Deutschland will nun eine digitale FX-Schmiede George Lucas' renommierter Company INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC Konkurrenz machen!

Die C.O.R.E. DIGITAL PICTURES GMBH in Babelsberg arbeitet derzeit an einer SF-Serie namens „Dark Zone" sowie an dem Kinofilm „Loser in Hollywood" – ausgerechnet mit HELMUT BERGER in der Hauptrolle. Ebenfalls am Projekt beteiligt sind Promis wie JOHN LANDIS, JOE DANTE, ROGER CORMAN und der alte Busenfetischist RUSS MEYER. Für diese und andere Vorhaben sucht man nun noch Mitarbeiter, die sich bestens mit Computergrafik bzw. Animationen auskennen. Bewerbungen gehen bitte schriftlich an:

C.O.R.E. Digital Pictures GmbH
Production Manager Thomas Mulack
Virchowstr. 23
14482 Potsdam-Babelsberg

MICROPROSE SUCHT MARKETING-MANN

Seit der Marketingmanager UWE FÜRSTENBERG zu SOFTWARE 2000 gegangen ist, liegt dieses Ressort bei MICROPROSE DEUTSCHLAND brach – wer fühlt sich zum Nachfolger berufen? Für den Job sollte man sich eingehend mit Computerspielen befaßt haben und auch über Kenntnisse in der professionellen Vermarktung verfügen; trotz der Überschrift (hat sich nur so schön gereimt) spielt das Geschlecht hingegen keine Rolle. Interessenten melden sich bei DOROTHEE WEIRING, und zwar unter dieser Anschrift:

MicroProse Software Distribution GmbH
Bartholomäusweg 31
33334 Gütersloh

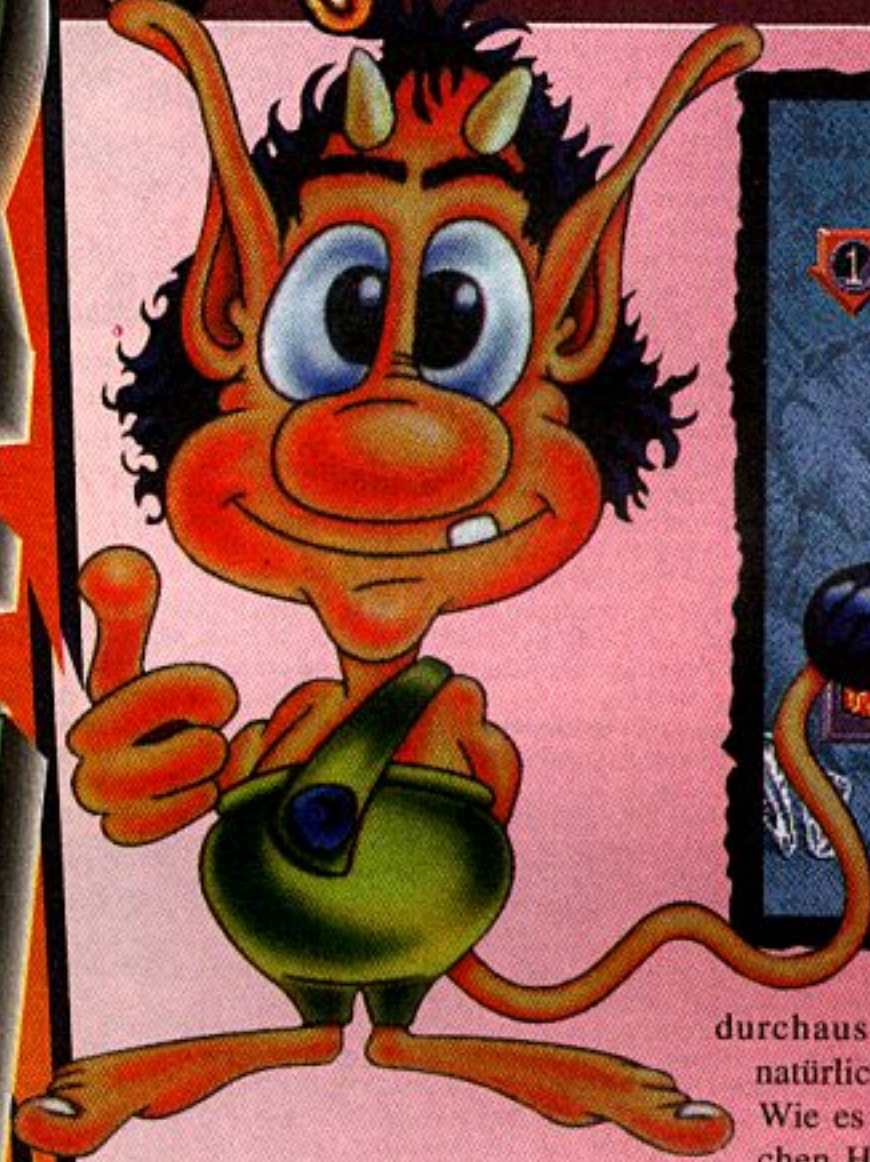
PRIMAL RAGE SUCHT GEHÖR

Okay, die bereits fertige Amiga-Version von „Primal Rage" hat TIME WARNER INTERACTIVE ja nun wieder storniert (siehe letzte Ausgabe), aber zum Trost dürfen sich schlagstarke Saurier-Fans jetzt über eine „Primal Rage Musik Compilation CD" mit Indie Grunge und Techno freuen. Und ferner gibt es noch eine Vereinbarung mit PLAYMATE TOYS, wo das Game für diverse Handheld-Konsolen umgesetzt werden soll…

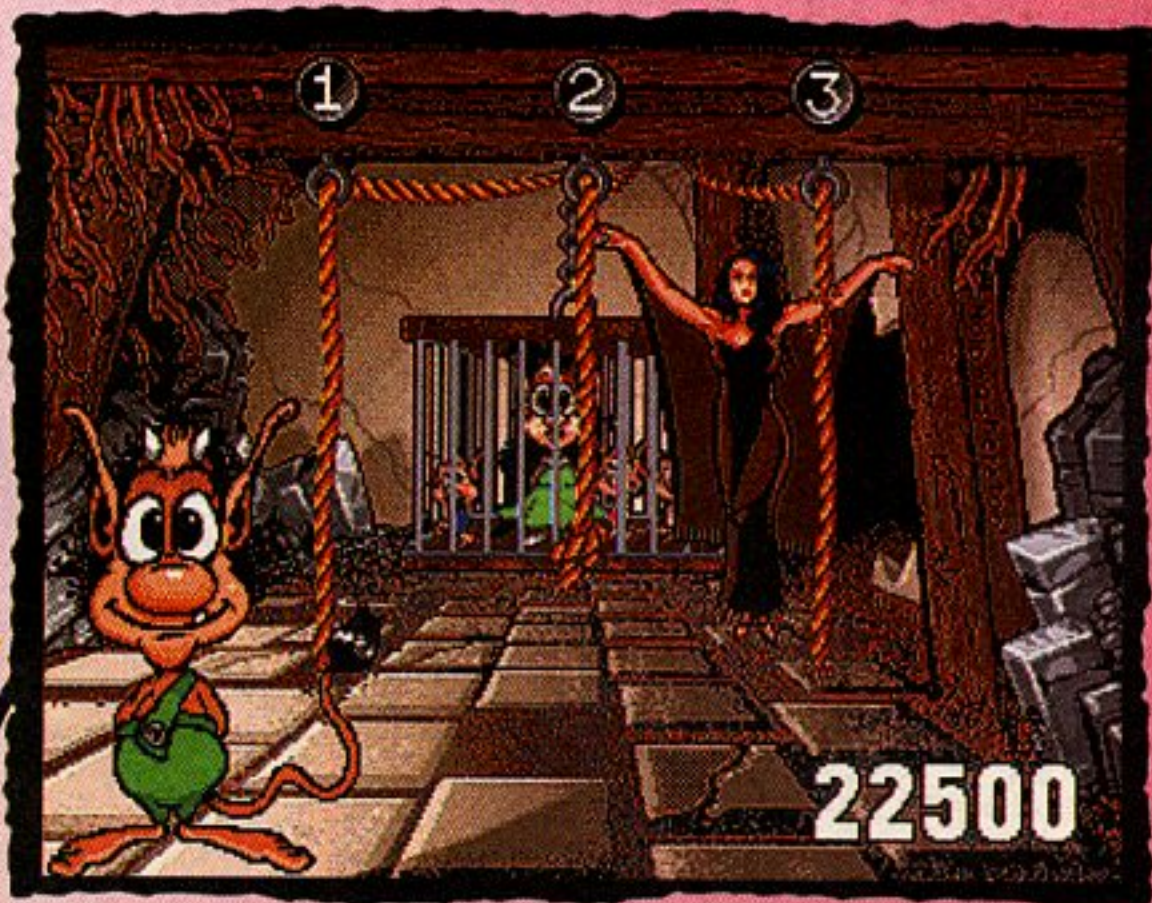
DER JUGENDSCHUTZ SUCHT LESER

Die Kölner ARBEITSGEMEINSCHAFT FÜR KINDER- UND JUGENDSCHUTZ hat zusammen mit der USK unter dem Titel „Computerspiele: Spielspaß ohne Risiko" eine Broschüre herausgegeben – Pflichtlektüre oder Altpapier?

Das unter der Schirmherrschaft von und mit finanzieller Förderung des Familienministeriums entstandene Heft besteht in der Hauptsache aus Kurzbesprechungen von Spielesoft mit zugeordneten Hinweisen und Empfehlungen. Allein, es fehlt an Fachwissen: Wem nützen da etwa Titel, die selbst der Alteisenhändler seit Jahren vergessen hat? Und kann es angehen, Games mit Zeitbegrenzung (z.B. Hüpfer oder Autorennen) prinzipiell als bedenklich, weil streßerzeugend, zu beurteilen?!

Täglich bis zu 700.000 Zuschauer sitzen vor der Glotze, wenn der virtuelle TV-Gnom Hugo seinen Auftritt hat – und am PC führt er in der Heimversion schon seit fast einem Jahr die Verkaufscharts an. Da wird's langsam höchste Zeit, daß er auch mal unsere „Freundin" kennenlernt!

Voraussichtlich im März soll es endlich soweit sein, dann will der NBG Verlag den populären Troll auch mit dem Amiga verkuppeln – weitere Hüpf-Abenteuer auf Disk sind laut dem Burglengenfelder Distributor bei entsprechenden Verkaufszahlen durchaus denkbar, aber zur Zeit natürlich noch reine Spekulation.

Wie es sich für einen volkstümlichen Helden gehört, besteht der putzige Wicht dabei keineswegs auf besonders anspruchsvoller Hardware, statt dessen wird ihm ein ganz normaler A500 vollauf genügen.

Ein paar schlechte Nachrichten können wir Euch vorab jedoch ebenfalls nicht ersparen; so wird man in Amigavision natürlich auf das gesamte TV-Drumherum verzichten müssen. Also keine tollen Preise als Anreiz, keine charmante Moderatorin, die einen anfeuert, und auch keine erholsamen Werbepausen. Auf der anderen Seite muß sich dafür am Computer niemand wochenlang die Finger wundwählen, um irgendwann einmal durchzukommen. Ganz zu schweigen von den mittlerweile kaum noch bezahlbaren Telefongebühren, falls man es wider alle Wahrscheinlichkeitsrechnung doch schaffen sollte! Und wenn wir schon bei den teuersten Tasten der Technikgeschichte sind: Eine vernünftige Joysticksteuerung vermittelt allemal ein besseres Handhabungserlebnis als die schickste Fernsprechapparatur.

Jetzt haben wir den spielerischen Kern aber lange genug umkreist, es werden langsam ein paar Worte zum trolligen Inhalt fällig. Und der soll natürlich mehr oder weniger dem entsprechen, was man bereits von der Glotze her kennt. Allerdings werden (zumindest vorläufig) am Amiga nicht alle Fernseh-Spiele die Konvertierungsklippe überwinden, sondern

wohl nur deren drei. Dazu gehört einmal der Waldlevel, in dem der Spieler in der Tradition von „Donkey Kong" umherrollenden Felsen ausweicht, Bärenfallen aus dem Weg geht und aggressiven Ästen kriechenderweise entkommt. Auch die Fahrt mit der Draisine bzw. Lore wird auf dem Programm stehen, genau wie die Kletterei im Gebirge. Der am PC noch enthaltene Fluglevel wird es dagegen aller Wahrscheinlichkeit nach nicht auf den Amiga schaffen, genau wie die sonstigen TV-Aktivitäten Tauchen, Zugfahren etc. Dafür hat man den vom Fernsehen her bekannten Standard-Schwierigkeitsgrad um einen zusätzlichen Arcade-Modus mit längeren Spielabschnitten erweitert. Dazu gibt's dann auch die entsprechenden, also getrennten Highscorelisten, damit man über seine Leistungen genau Buch führen kann. Von der TV-Version nicht übernommen werden allerdings der „faule" und der „goldene" Sack.

Was gibt's über die Präsentation zu sagen? Nun, wer den televisionären Hugo kennt, kennt im Prinzip auch schon sein Digi-Brüderchen: Die Soundkulisse wird einschließlich aller Effekte und der deutschen Sprachausgabe des Helden praktisch originalgetreu von der Studiovorlage herübergezogen. Dasselbe in bunt gilt für die comicartige Grafik samt Zwischen- und Endsequenzen – man darf sich also auf riesige, wenn auch nicht gerade umwerfend animierte Sprites freuen. Auch die olle Hexe Hexana wird wieder kurze Gastauftritte geben, während uns der in der PC-Version eingebaute Videoclip mit der bezaubernden Moderatorin Judith aus technischen Gründen leider vorenthalten bleibt. Tja, dann wolle mer den berühmte Troll mal reinlasse! (ole)

DER TV-HUGO

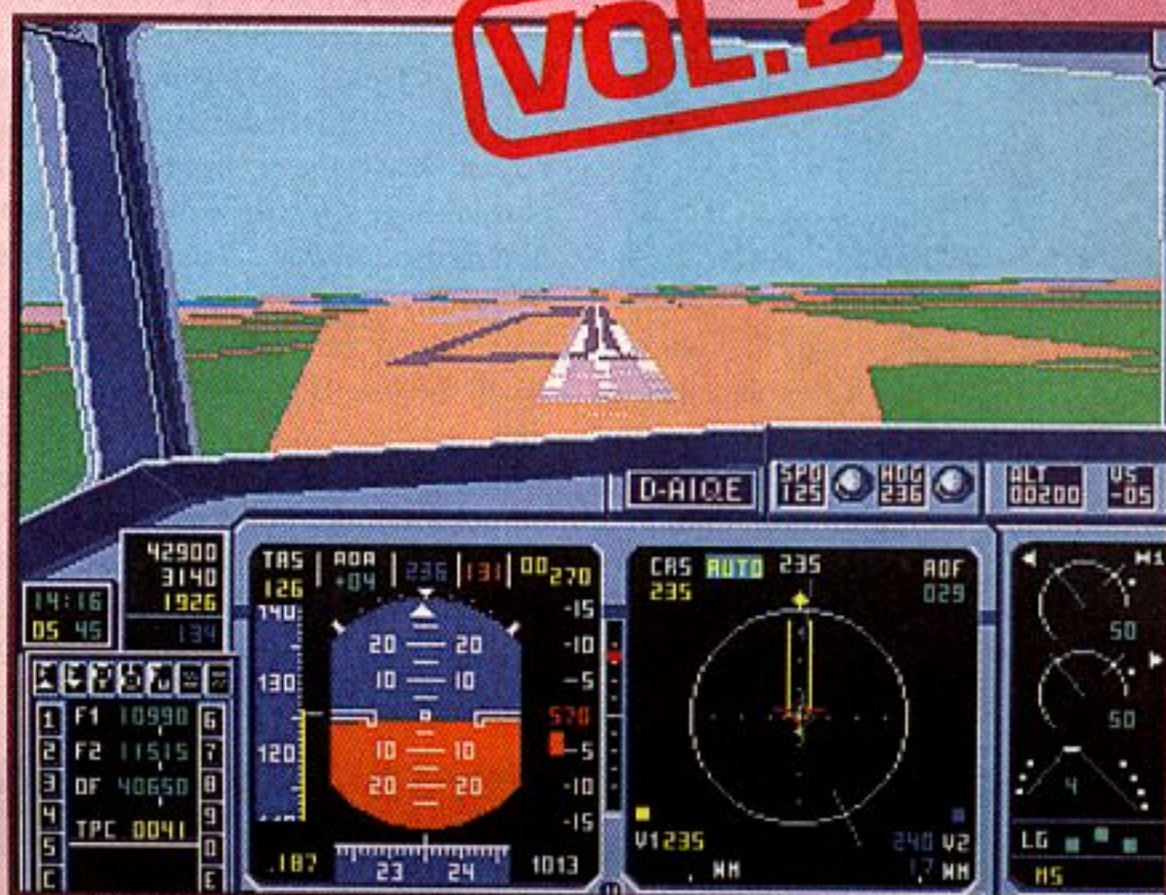
Bevor der wichtige Wicht im April 94 seinen Weg in das deutsche Fernsehen fand, ging er bereits in zwölf anderen Ländern erfolgreich auf Sendung, darunter Dänemark, Frankreich, Spanien und die USA. Auch hierzulande konnte Hugo die anfänglichen Prognosen von rund 300.000 Zuschauern in der Senderealität bald deutlich übertreffen: Bis zu 700.000 Spielefans sehen sich täglich auf Kabel 1 (früher: Kabelkanal) seine Spielshow an – ungefähr 200.000 Anrufer versuchen darüber hinaus, sich via Telefon (inter-) aktiv daran zu beteiligen. Die Altersstruktur der Zielgruppe hat natürlich einen klaren Schwerpunkt bei den 3- bis 13jährigen, die 40 Prozent der „Hugonotten" in Deutschland stellen, aber selbst die 30- bis 49jährigen sind mit rund 22 Prozent noch erstaunlich zahlreich vor dem TV-Schirm vertreten, wenn der Gnom seine Possen treibt.

Erfunden wurde Hugo 1987 von dem jungen dänischen ITE-Team, das auch die Spiele und sogar den ITE-3000-Computer entwickelte, mit dem die Telefonsignale der Teilnehmer in Videoimpulse umgewandelt werden. Die Figur selbst entstand dagegen bei der französischen Firma Medialab, wo erst nach Zeichnungen ein Kunststoffmodell angefertigt wurde, das nach dem Einscannen in den Compi dann auch das Laufen und Hüpfen lernte. Die mittlerweile drei virtuellen 3D-Studios, in denen sich alles abspielt, gehorchen den Steuerbefehlen von Onyx-Reality-Engine-Computern aus dem Hause Silicon Graphics. Ihre enorme Leistungsfähigkeit (512 MB RAM, 200 MHz Taktfrequenz, 2 Gigabyte Festplattenspeicher) erlaubt es, die Ausgestaltung des virtuellen TV-Studios (Bodenfarbe, Hintergrund etc.) nach den Wünschen der Anrufer in Sekundenschnelle abzuändern.

Hugo noch ganz real

Das virtuelle Studio

Viele hübsche Moderatorinnen...

Vor vier Jahren ließ die Airbus-Simulation vom Programmierteam um den Berufspiloten Rainer Bopf so manchen Amigo abheben und so manche Stunde (wie) im Flug vergehen – jetzt wartet der runderneuerte Nachfolger auf die Startfreigabe!

Das hervorstechendste Merkmal dieses „Anti-Actionflugis" war und ist die Lebensnähe bis ins kleinste Detail – trotzdem leitete die aufwendig gestaltete und nicht minder aufwendig beworbene Simulation im richtigen Leben seinerzeit den finanziellen Totalcrash des damaligen Distributors Thalion ein. Wollte der Spieler als Pilot der zivilen Luftfahrt kein Debakel erleben, wurde auch ihm das Letzte abverlangt: Die verbratene Treibstoffmenge floß genauso in seine Bewertung ein wie die Figur, die er bei den Starts und Landungen machte; ansonsten drohte kräftiger Punkteabzug. Nur zähneknirschend erlaubte die digitale Luftüberwachung Anfängern das Benutzen der zahllosen Automatikhilfen, ganz zu schweigen von den ebenfalls möglichen „Freiflügen" ohne festen Flugplan kreuz und quer durch Europa.

Bei den Hobbyfliegern kam das bierernste Programm trotzdem gut an, so daß 1993 eine inhaltlich weitgehend identische „USA-Edition" nachgeschoben wurde. Erst vor kurzem und wegen des Konkurses von Thalion nun unter den Fittichen von Excalibur/Korona Software veröffentlichten die Coder um Rainer Bopf dann noch den „Approach-Trainer", bei dem sich ausschließlich der Landeanflug mit dem Airbus einüben läßt. Die beschränkten Handlungsmöglichkeiten führten zusammen mit dem Fehlen echter Verbesserungen jedoch dazu, daß der Lande-Trainer wertungsmäßig gnadenlos abstürzte. Das sollte beim nun anstehenden offiziellen Teil zwei der echten Basissimulation nicht mehr passieren, denn in weiser Voraussicht hat man uns zahlreiche Neuerungen angekündigt.

So wird etwa das Digi-Cockpit dem realen Vorbild noch ähnlicher werden, aber auch den Funksprechverkehr will man kräftig erweitern. Dem Autopiloten gönnte man ebenfalls eine Frischzellenkur, damit künftige Airbus-Kapitäne im Fall des Falles tatsächlich die volle

Kontrolle an ihren Quasi-Kollegen abgeben können. Flächendeckende Veränderungen sind aber vor allem beim erweiterten Europa-Szenario zu vermelden, wo bald stolze 110 Flughäfen und 750 Funkfeuer auf ihre Erkundung warten. Dadurch kann der Herr der Lüfte dann beispielsweise auch nach Italien zum Pizzaessen fliegen, den Frühling in Portugal begrüßen, Spaniens Blüten blühen sehen oder seinen

Urlaub auf den Kanarischen Inseln verbringen. Das war den Entwicklern aber noch immer nicht genug, weshalb als Extra-Bonbon zusätzlich zwei USA-Fluggebiete integriert werden, die den Nordosten und den Westen der Vereinigten Staaten abdecken. Darüber hinaus liegen dem Spiel selbstverständlich auch wieder die neuesten Jeppesen-Karten für den entsprechenden Luftraum bei – auf daß man beim Trip von Hamburg nach München nicht versehentlich über Madrid fliegt…
Bereits dieser kurzen Beschreibung ist anzumerken, daß es den Programmierern hier weniger auf äußerliche Kosmetik als auf die inhaltliche Erweiterung und Verbesserung ankommt, was

ja grundsätzlich sehr löblich ist. Deshalb sollte man sich auch nicht wundern, wenn der Blick auf die Grafik zunächst kaum einen wahrnehmbaren Unterschied zum in Ehren ergrauten Vorflieger offenbart. Das gleiche gilt für den Sound, der sich ebenfalls nahezu identisch präsentieren wird. Aber wie gesagt sind das keine Gründe, schon jetzt den Stab über Rainer Bopfs neuestes Werk zu brechen: Dem Mann kam es bei seinen Flugsimulationen halt schon immer in erster Linie auf größtmöglichen Realismus an, und da entscheidet nicht so sehr die Optik, sondern das lebensnahe Handling des Vogels – und genau daran wird derzeit noch gefeilt.
Falls die Jungs in der Games 4 Europe-Werft ein paar Überstunden einschieben, können wir Euch also hoffentlich schon im nächsten Heft einen ausführlichen Test des neuen alten Überfliegers am Amiga anbieten. Ansonsten gibt es aber auch noch die Ausgabe 3/4 des MULTIMEDIA JOKER, auf dessen Begleit-CD sich ein Running-Demo der überarbeiteten Airbussim befindet! (mic)

ODYSSEY

Die phantastischen Abenteuer der alten Griechen gaben schon so manchen Filmstoff her, bloß am Computer hat bislang kaum jemand ihr Potential erkannt. Das ist nun auch den jungen Engländern von Audiogenic aufgefallen, wo man Odysseus flugs zum Helden des neuen Actionadventures gemacht hat.

Okay, eigentlich kommt der hiesige Protagonist ja ohne Namen aus (ob das Copyright für Odysseus wohl immer noch beim alten Homer liegt?), doch sind seine Abenteuer eng an die Erlebnisse des sagenumwobenen Vorbilds angelehnt: Per Ruderboot klappert der Weltenbummler die geheimnisvollen Inseln eines nicht näher bezeichneten Fantasyreiches ab, um sich vielfältigen Gefahren bis hin zum finalen Endkampf mit dem obligaten Oberbösewicht zu stellen. Und das bewaffnet nur mit seinem Schwert, seiner Hüpfkraft sowie einer weiteren, sehr ungewöhnlichen Fähigkeit!

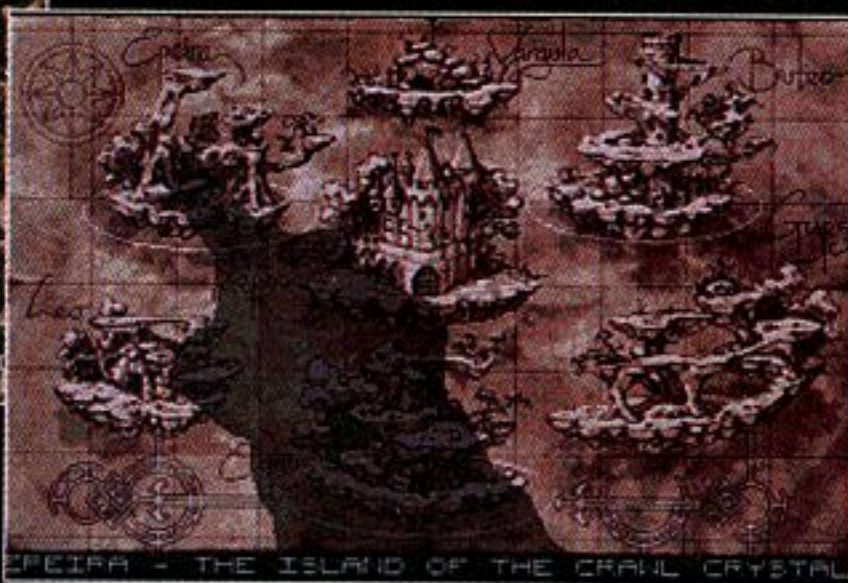
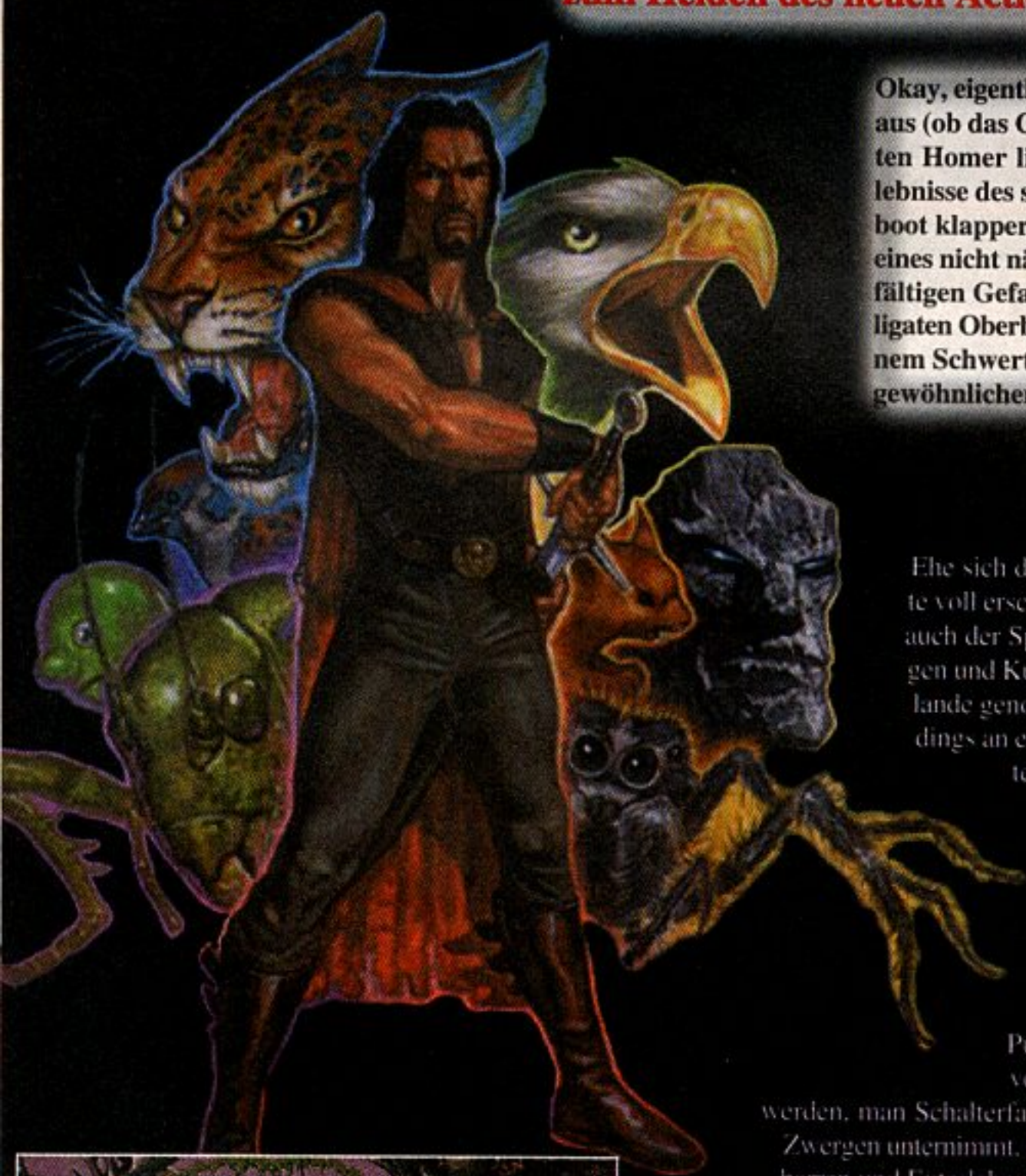
Das Gameplay

Ehe sich dem Spieler das Geheimnis um seine heldischen Kräfte voll erschließt, wird erst mal auf der Weltkarte (wo im übrigen auch der Spielstand gespeichert werden kann) vor Anker gegangen und Kurs auf ein beliebiges der sieben hier verzeichneten Eilande genommen. Auf den Inseln selbst hat man sich dann allerdings an einen relativ fest gesponnenen Handlungsfaden zu halten und muß die Reihenfolge der Arbeitsschritte selbst herausfinden. Daß dazu auch die Bekämpfung angriffslustiger Vögel, schwertschwingender Trolle, zielsicherer Bogenschützen oder hinterlistiger Giftspinnen zählt, liegt in der Natur des Genres. Zusätzlich sind auch kleine Rätselnüsse der Marke „Schlüssel A öffnet Tor B" zu knacken und teils wahrlich ausgeknobelte Action-Puzzeleien zu bewältigen – etwa, wenn Kröten im Stil von „Lemmings" durch komplexe Felslabyrinthe gelotst werden, man Schalterfallen betätigt oder Abstecher in die Behausungen von Zwergen unternimmt. Klare Sache, daß zudem Geheimräume der Erkundung harren und Extraleben, Energieäpfel sowie allerlei weitere Fundstücke dem Sucher die Beharrlichkeit lohnen. Doch obwohl sich Odyssey soweit akribisch an das zuletzt bei Neos „Cedric" erfolgreich wiederbelebte Strickmuster eines klassischen Actionadventures hält, hat das Spiel doch auch originelle Neuheiten in petto – z.B. waren die gelegentlich anzutreffenden Morph-Getränke in dieser Form am Amiga bisher allenfalls ansatzweise zu finden. Während nämlich etwa der Gestaltenwandler in Core Designs betagtem Hüpfical „Wolfchild" eigentlich nur eine, noch dazu praktisch unvermeidliche, Verwandlungsstufe kannte, ist der taktisch kluge Einsatz verschiedenster Heldeninkarnationen hier spielentscheidend!

EPEIRA - THE ISLAND OF THE CRAWL CRYSTAL

Das Reich der sieben Inseln

Das Morphing

Hüpfaction im Dungeon-Underground

Befindet sich einer von insgesamt zehn überall auf den Inseln verstreuten Verwandlungsdrinks erst im Marschgepäck, vermag unser Reserve-Odysseus zu jeder Zeit in die Haut der von der „Geschmacksrichtung" definierten Kreatur zu schlüpfen und deren besondere Vorteile für sich zu nutzen: In das Federkleid eines Adlers gehüllt werden selbst die weitesten Meeresflächen ganz locker überflügelt, als Spinne macht man sich noch die verwinkeltsten und engsten Flure zugänglich. Und zwar ist so eine Werspinne völlig wehrlos, aber dafür kann sie Feindattacken eben entgehen, indem sie senkrecht an Wänden hoch bzw. an Decken entlang krabbelt. Die Fledermaus wiederum bewährt sich wegen ihres natürlichen Radars insbesondere in stockfinsteren Höhlen – wo nämlich der Held in menschlicher Form oder anderer Tiergestalt nur blind durch die Gänge stolpern würde, hat der säugende Flattermann jedes Hindernis, jeden Hebel und damit alle Rätsel immer noch glasklar vor Augen. Als besonders nützlich erweisen sich zudem Mutationen in verschiedene Kreaturen, die nicht direkt der realexistierenden Fauna entnommen wurden. So mag die metallische „Helmkröte" zwar schwerfällig und nicht sprungfähig sein, verfügt aber über eine so dicke Haut, daß ihr die Pfeile feindlicher Bogenschützen wenig anhaben können. Andere, nicht minder kuriose Fabelwesen ermöglichen es, besonders weiten Anlauf zu nehmen, zu beschleunigen oder auch marodes Gestein beiseite zu rammen.

Die Morph-Extras sind begehrt

Das Schloß des Oberbösewichts aus der „Vogelperspektive"

Ein Schlüssel, so nah und doch so fern!

Der Schwachpunkt

Leider leidet das abwechslungsreiche Gameplay unter einigen wirklich extrafiesen Stellen: Wenn etwa durch die Berührung eines Lichtschalters urplötzlich eine Felslawine über das nichtsahnende Spielersprite hereinbricht oder Selbstschußanlagen ein Dutzend Projektile starten, so ist das wohl kaum als sehr fair zu bezeichnen – zumal derlei unsportliche Attacken dann wieder eines der anfänglich nur vier Bildschirmleben in den Hades befördern. Trotz des herben Schwierigkeitsgrades wird der Spieler aber durch strategisch wohldurchdacht installierte Rücksetzpunkte bei der Stange gehalten und erhält außerdem Unterstützung durch den selbstregenerierenden Energiepegel seines Alter egos. Man braucht nach einem harten Kampf also lediglich an einer gemütlichen Stelle ein wenig zu rasten, schon kann die Wanderschaft bei voller Leistungsfähigkeit fortgesetzt werden…

Die Präsentation

Ich glaub`, ich spinne!

Was nun die grafische Präsentation betrifft, so haben wir sie ja anläßlich eines Previews im letzten November als „verbesserungswürdig" bezeichnet. Da hat sich jedoch zwischenzeitlich nicht mehr allzuviel getan, denn insbesondere die etwas farblosen Szenen an den Insel-Oberflächen sehen allesamt recht flach und detailarm aus. Auch die Optik in den Höhlen oder im Schloß des finalen Endgegners verdient sich eher das Prädikat „zweckmäßig", als daß sie wirklich gefallen könnte. In Bewegung ist der Eindruck dann aber doch nicht so schlecht: Die Umgebung scrollt flott in alle Richtungen, die einzelnen Figuren machen ihre Kleinwüchsigkeit durch realistische und sehr lebendige Animationen wett. Auch die Hintergründe sind stellenweise sehenswert bewegt, und jeder Morph bringt eine kleine Vektoranimation zum Vorschein.

Ein Ruckeln tritt dabei nur am unaufgerüsteten A500 auf und auch da nur selten – am 1200er fließt alles soft wie Butter in der Sonne.

Mitverantwortlich für die bemerkenswerte Atmosphäre ist außerdem die feine Akustik. Zum Titelbild ertönen da höhrenswerte Paukenschläge, und im Spiel sorgen Background-Geräusche sowie individuell auf jede Aktion abgestimmte Sound-FX (inkl. Hall in den Höhlen) für das passende Ambiente.

Sprung ins Ungewisse

Das Fazit

Wenn man wollte, könnte man zum guten bzw. schlechten Schluß natürlich darüber herziehen, daß eine Gestaltenwandlung nur via Tastatur auszulösen ist und dafür eigentlich auch der zweite Button jedes Pads hätte herhalten können. Doch am grundsätzlichen Urteil ändert dieses eigentlich kaum nennenswerte Manko schon wegen der ansonsten tadellosen Steuerung nichts: Odyssey ist eine leider etwas arg schmucklose Perle von einem Plattform-Actionadventure, die harte Arbeit mit viel Spielspaß belohnt. Wer sich vor dem Kauf selbst davon überzeugen will, kann das mit der Demoversion tun – zu finden auf der Begleit-CD zur März-Ausgabe des MULTIMEDIA JOKER! (rl)

Achtung: Adler-Angriff

HD Okay

Streng nach Anleitung ist eine Installation auf Festplatte ja nicht möglich, mit etwas Handarbeit geht's ab Kick 2.04 aber doch: Nachdem ein Zielverzeichnis namens „Odyssey" per „Neue Schublade"-Befehl beispielsweise auf der Partition „Work:" erstellt und der Inhalt beider Disketten komplett dorthin kopiert wurde, ist einmalig ein Startskript (etwa mit dem Systemeditor „ED") zu erstellen:

```
Assign Odyssey1: Work:Odyssey
Assign Odyssey2: Work:Odyssey
Odyssey JunkIt
CJM1004
```

Nach dem anschließenden Reset dann zum Start beide Mausohren gedrückt halten, im Bootmenü das Laufwerk „DF0:" deaktivieren (sonst gibt's Software-Konflikte!), booten, die erste Disk einlegen (wegen Kopierschutzabfrage!), per Shell in das „Odyssey"-Verzeichnis der HD wechseln und schließlich mit „Execute" das eben entworfene Skript aufrufen – fertig!

Eine geheimnisvolle Maschine

ODYSSEY
(AUDIOGENIC)
PLATTFORM-ADVENTURE

79%
„PACKEND"

GRAFIK	69%
ANIMATION	78%
MUSIK	72%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	82%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 79,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	VON HAND	
SPEICHERBAR	10 SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	NEIN	

Willst du mein Schwert kosten?

Sightseeing ohne Sehenswürdigkeiten

JAK

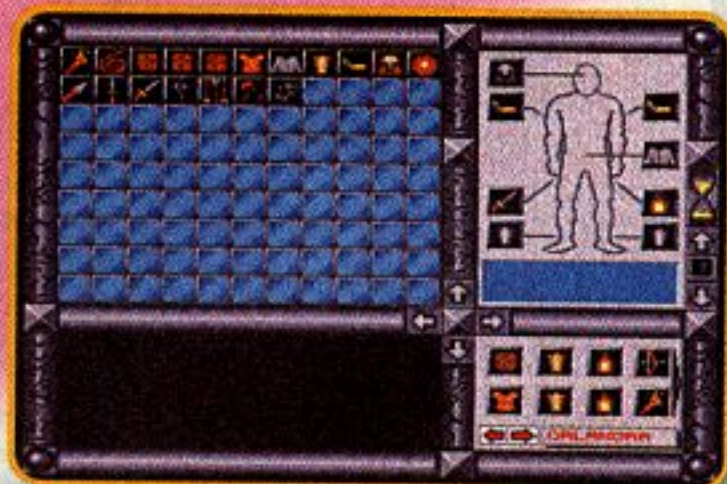
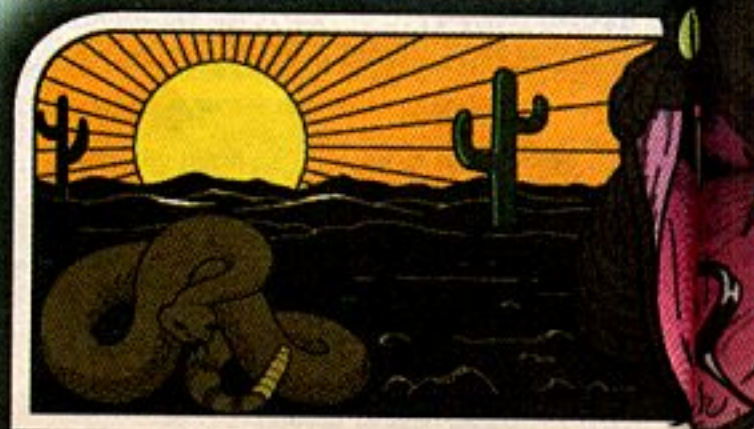
Die Hauptbeschäftigung von Rollenspielern bestand zuletzt vorzugsweise im Jammern über die erschütternde Arbeitsmarktlage für Amiga-Helden. Jetzt hat das GOD-Team endlich wieder ein Jobangebot für die Krieger und Magier – aber eine echte Alternative zum Nichtstun ist auch das nicht…

Die Fantasywelt Salar zittert gerade vor einem blutigen Eroberungsfeldzug des Hexenmeisters Elex, der als Vertrauter des bösen Gottes Maruv die Gabe der Unsterblichkeit besitzt. Genau das soll ein Heldensextett nun schleunigst ändern, indem es die fünf verstreuten Teilstücke des wundertätigen Steins Jaktar zusammensucht und dann in einem Druidenaltar installiert.

Vor dem Abenteuerurlaub darf sich der Spieler erst mal als Genforscher betätigen und bei der Charaktererstellung munter mit den genreüblichen Rassen und Berufen (Menschen, Elfen, Zwerge etc. bzw. Krieger, Dieb, Magier usw.) seiner Geschöpfe experimentieren. Man bestimmt ihr Geschlecht, ihren Namen und die Werte für Mut, Klugheit, Charisma, Gewandtheit, Körperkraft, Attacke und Parade – stimmt auch die Mischung aus schlagkräftigen und zauberhaften Helden, kann der Suchtrupp aufbrechen. Die als Icon dargestellte Party marschiert dann durch eine aus der Vogelperspektive gezeigte Landschaft, die es an optischer Schlichtheit locker mit dem Gemüt eines Orks aufnimmt. Auf eine Übersichtskarte oder einen Teleporter zum schnellen Überwinden größerer Strecken kann man erst später zurückgreifen, wodurch sich die schier endlosen Wanderungen in der Anfangsphase als recht mühsam erweisen. Unterbrochen wird der eintönige Spaziergang nur (zu) selten durch kleine Scharmützel oder informative Zufallsbegegnungen mit anderem Fußvolk: ein kurzer Smalltalk, ein wenig Schachern um begehrte Ausrüstungsgegenstände des Gesprächspartners, schon läuft man sich wieder Blasen…

Strafverschärfend kommen die gewerkschaftlich vorgeschriebenen Ruhepausen hinzu, denn von acht Uhr abends bis morgens Punkt sechs Uhr bestehen die empfindsamen Recken auf ihrem Schönheitsschlaf, damit sich der Lebens- und Magiepunktevorrat regenerieren kann. Außerdem sollte man den Bestand an Lebensmitteln bei diversen Jagdausflügen aufstocken, was die täglich zu schaffende Wegstrecke ebenfalls vermindert. Es kann also ganz schön dauern, bis man endlich in einer Stadt, einem Dorf oder in einem Dungeon ankommt – wovon es nicht gerade übermäßig viele gibt. Die dann erscheinenden 3D-Grafiken sind ebenfalls alles andere als zeitgemäß; tatsächlich sahen die Gemäuer in „Bard's Tale" bereits anno C64 schöner aus.

Na, immerhin eröffnet ein Stadtbummel jede Menge Aktionsmöglichkeiten: Mit genügend Kleingeld in der Hinterhand erweitert man sein Equipment, läßt beim Schmied beschädigte Rüstungen und Waffen reparieren oder verschachert Überflüssiges beim Schrotthändler. Für das leibliche Wohl sorgen neben den Kneipiers auch Heiler, die sogar tote Mitstreiter wieder auf die Beine bringen können. Wer sich die äußerst kostspielige Wiederbelebungsmaßnahme sparen will, beerdigt

Die Gilde für Wilde

Ein Blick ins Marschgepäck

JAKTAR DER ELFENSTEIN

Düstere Dungeons

Zeit zum Monstermeucheln: der Kampfscreen

die Dahingeschiedenen eben und besorgt sich Frischfleisch in den Hotels für erholungsbedürftige Helden. Und wer unter der Last seiner (Gold-) Schätze schon fast zusammenbricht, kann die Wertsachen auch bei der Bank deponieren. Allen Kriegern, Klerikern, Magiern und Dieben sei darüber hinaus ein Besuch der für sie zuständigen Gilde angeraten: Außer beruflicher Weiterbildung und umfassenden Infos über Land und Leute bieten die Meister ihren Eleven dort nämlich bisweilen lohnenswerte Aufträge an.

Ebenso lukrativ, aber auch wesentlich gefährlicher sind die Dungeonausflüge. Denn in den feuchten Gewölben warten nicht nur teils mit Fallen gesicherte Schatztruhen auf unvorsichtige Abenteurer, sondern zusätzlich auch Teleporter, Geheimtüren, gesundheitsschädliche Energiefelder und fiese Monsterscharen. Die Kampfhandlungen laufen rundenweise ab, wobei jede Attacke gezielt gegen ein bestimmtes Körperteil des Angreifers gerichtet werden kann – eine schematisch dargestellte Figur mit den geschützten und verwundbaren Stellen des Gegners macht's möglich. Neben den üblichen Nah- und Fernwaffen ist auch ein ganz klein wenig Magie im Angebot: Druiden, Hexer, Kleriker, Ninjas und Magier verfügen über bis zu sechs allgemeine und je zwei berufsspezifische Zaubersprüche, sobald sie diese aus den entsprechenden (nicht ganz billigen) Schmökern gelernt haben.

Sämtliche Aktionen können reibungslos über Icons und durchklickbare Menüs ausgeführt werden; als Fortbewegungsmittel leisten aber auch die Cursortasten gute Dienste. Ebenfalls wenig Grund zur Klage bietet die atmosphärische Begleitmusik, die genau wie die guten Sound-FX stark an Attics DSA-Rolli „Die Schicksalsklinge" erinnern. Von den bereits angesprochenen Schwächen des Gameplays abgesehen, bleibt das größte Manko von Jaktar damit die abschreckend simple PD-Optik; lediglich das Intro wurde halbwegs ordentlich bebildert. Wie man es wesentlich besser machen kann, hat Thalion schon vor über zwei Jahren mit dem überragenden „Ambermoon" bewiesen…

Aber was hilft's? Wie es im Moment aussieht, werden wohl weder „Albion" noch „Sternenschweif" den Weg vom PC auf den Amiga finden, und mangels solcher Highlights (von Erik Simon bzw. aus der DSA-Küche) bleibt den hiesigen Rollenspielern nichts anderes übrig, als hier alle Hühneraugen zuzudrücken. Tröstlich immerhin, daß der Aufenthalt in Salar vergleichsweise günstig zu buchen ist – seine Bestellung richtet man am besten direkt an: **APC & TCP, Dorfstraße 17, D-83263 Übersee** (st)

JAKTAR – DER ELFENSTEIN
(GAME OBJECT DESIGN/APC & TCP)
FANTASY-ROLLENSPIEL

55% „NOTNAGEL"

GRAFIK	36%
ANIMATION	24%
MUSIK	69%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	65%
DAUERSPASS	58%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 59,–
SPEICHERBEDARF	1,5 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	10 MB AUF DER HD / –
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

So weit die Füße tragen: Wandern auf der Karte

No Future!

Sprung in den Tod

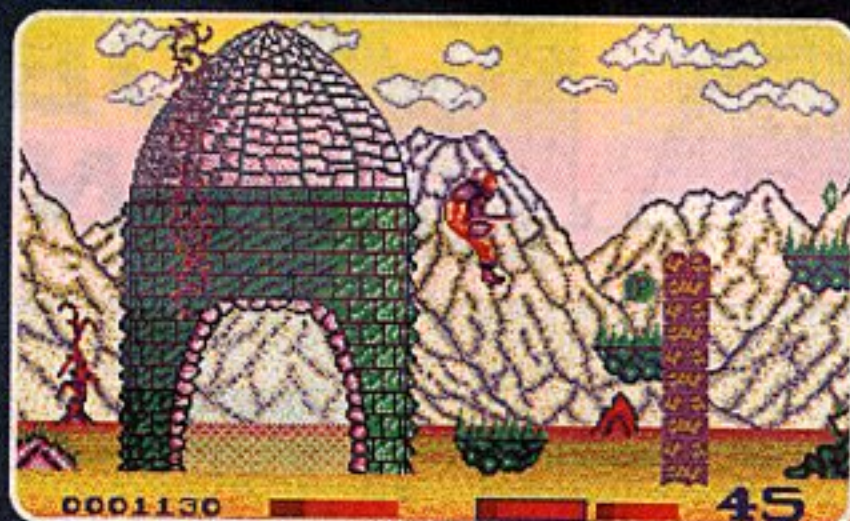
Jump & Run – vor allem letzteres!

Eines von 30 nahezu baugleichen Szenarien

Nicht überall, wo „Jump & Run der Extraklasse" draufsteht, ist auch dergleichen drin – das neue Sonderangebot aus dem Media Verlag zum Beispiel enthält trotzdem nur Action der untersten Preis- und Güteklasse.

Eine düstere Vorahnung befällt den Tester hier bereits beim Entleeren der Box, und die undurchschaubare Numerierung der sechs Scheiben („Disk 1: Bootdisk", „Disk 1 & 2", „Disk 3 A & B" sowie „Disk 6: Installation") ist denn auch der passende Auftakt zu einer mittleren Software-Tragödie: Das Booten von Diskette quittieren A500 und A2000 mit einer blinkenden Absturzmeldung, der 1200er verabschiedet sich mit schwarzem Screen sang- und klanglos in Richtung Guru. Immerhin klappte die HD-Installation, wenn auch kaum vorbildlich. Direkt nach Wahl einer Zielpartition kopiert die Install-Routine nämlich einfach drauflos, was befürchten läßt, daß hier das Hauptverzeichnis mit Einzelfiles zugemüllt wird. Doch zum Glück findet sich schließlich ein separates Directory auf der Festplatte...

Freilich währt die Freude nur bis zum häßlichen Intro aus einigen Textzeilen und einer Handvoll unsäglicher Standbilder im Achtfarben-Look. Inhaltlich wird dabei wieder mal der heroische Kampf des Einzelgängers gegen böse Aliens heraufbeschworen, doch uns graust's ja vor nichts: Mit dem Stick bewaffnet, blickten wir dem Gameplay ins häßliche Angesicht. Jedoch hat es sich mit auf den ersten Blick ganz ansehnlicher Grafik maskiert, denn der leidlich bewegte Held turnt im Astroanzug über soft und seitlich scrollende Parallax-Plattformen. Unterwegs sammelt er so lange Diamanten ein, bis sich das Tor zum nächsten von 30 optisch wie spielerisch kaum unterscheidbaren Abschnitten auftut. Hier wie dort schwirren dann überall die im Zwei-Phasen-Takt animierten Mikro-Aliens (sehen aus wie Mücken, Eulen oder Raupen) auf völlig uninspirierten Bahnen durch die Lüfte. Gezielte Ausweichmanöver gelingen kaum, der Angriff mit einer der beiden umschaltbaren Wummen ist wegen der dürftigen Kollissionsabfrage häufig zum Scheitern verurteilt. Doch das macht nur die Hälfte, da ein Energieabzug bei Kontakt mit Gegnern oder in der Pampa installierten Speerspitzen kaum stattfindet – man kann nahezu ungestört vom Start ins Ziel spazieren; selbst das Zeitlimit vermag dem (einzigen) Lebenslicht des Helden da kaum etwas anzuhaben. Einen Vorteil hat die Sache aber, denn so bekommen auch Unerfahrene die Plattform-Aufzüge und begehbaren Pendel der späteren Levels zu sehen. Dazu kommen Sprintschuhe, Uhrenstopper und andere altbackene Extras, wie sie heutzutage selbst im PD-Pool kaum noch herumdümpeln.

Also ein sehr fades Spiel in ziemlich fader Grafik, begleitet von unpassender Schlagermusik und unscheinbaren Sound-FX. Anders gesagt: Das falsche Programm zur richtigen Zeit – allein durch die aktuelle Softwareflaute bleibt Future Space noch ein bißchen Space für die Future. (rl)

Das Grusel-Intro

FUTURE SPACE (MEDIA VERLAG)	
JUMP & RUN	
31% „SCHUND"	
GRAFIK	41%
ANIMATION	36%
MUSIK	59%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	42%
DAUERSPASS	24%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 39,–
SPEICHERBEDARF	1,5 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 / NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	KOMPLETT

AKTION SAUBERES NETZ

Euer Staatsanwalt aus München hat ja jetzt doch mal was Anständiges geleistet, indem CompuServe veranlaßt wurde, gewisse Adressen aus dem Internet zu sperren, die (Kinder-) Pornographie verbreiten – meiner Meinung nach ein richtiger Schritt! Es wundert mich, daß sich die Amis nun darüber aufregen und von Beschneidung der Meinungsfreiheit sprechen: Verstößt im Land der unbegrenzten Möglichkeiten Kinderpornographie etwa nicht gegen geltendes Recht?
wundert sich Patrick Hartfil aus Duisburg.

Dein Vertrauen in unsere Sittenwächter in allen Ehren, doch ist man über dem großen Teich völlig zu Recht entrüstet: Es wurden über 200 Foren gesperrt, von denen die wenigsten mit Kinderpornographie (die natürlich tatsächlich überall da ausgemerzt werden muß, wo man sie findet!) oder auch nur sonstigem Schweinkram zu tun haben – vielmehr hat man kurzerhand alle Plattformen mit sexuellem Inhalt dichtgemacht, darunter z.B. auch harmlose Diskussionsforen für Schwule, Lesben etc. Und das ist nicht nur typisch für das indifferente und völlig inkompetente Kahlschlag-Vorgehen unserer Staatsanwaltschaft in solchen Dingen, sondern auch eine ähnliche Schweinerei wie jene, welche Herr Doktor Stoll vor einiger Zeit am deutschen Zeitschriftenmarkt abgezogen hat!

EIN HEFT VON WELT

Da watschelte ich neulich ganz zufrieden und entspannt zum Kiosk und traute dort meinen Augen kaum. Dick und fett stand nämlich auf Eurem Cover: „Meistgekauftes Amiga-Magazin der Welt!" Soll das ein schlechter Witz sein, oder brauche ich eine Brille? Klärt um Himmels willen Eure Leserschaft auf!
Übrigens: Eure Begleitdisk war einfach super! So was gibt's doch hoffentlich öfter, oder? Zum Beispiel mit den besten Bildern und Demos aus Joker- und Demogalerie…
schlägt Henning Lindhoff aus Wuppertal vor.

Hier eine simple Rechnung: Deutschland ist bei weitem der größte Markt für den Amiga und der AMIGA JOKER bei weitem Deutschlands meistgekauftes Amiga-Magazin – nach Adam, dem Riesen, macht das den AMIGA JOKER zum meistgekauften Amiga-Magazin der Welt. Riesig ist auch, daß Du in Zukunft mit weiterer toller Cover-Software von uns rechnen darfst, doch muß zuerst die Auswertung der großen Hardware-Umfrage aus dem letzten Heft klären, ob sie auf Disk oder CD erscheint. Und konkrete Verkaufszahlen der Ausgabe 12/95 mit dem „Eishockey Manager" auf dem Cover wären für unsere Planung auch nicht schlecht, liegen aber naturgemäß zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht vor. Inzwischen empfehlen wir Dir die Begleit-CD des MULTIMEDIA JOKER, wo u.a. auch die feinsten Amiga-Demos zu finden sind. Guck dazu einfach mal in das aktuelle Betriebsgeheimnis!

Für mich als langjährigen Amiga-Fan ist's schmerzlich mitanzusehen, wie es trotz Escoms Wiederbelebungsversuchen nicht gelingt, den verlorenen Boden gutzumachen. Wie auch, wenn sich bei einer derart medienpräsenten PC-Übermacht die gnadenlos schlechte Werbestrategie von Amiga Technologies darauf beschränkt, einen A1200 lustlos in die Ladenecke zu stellen und ansonsten einfallslose Printwerbung zu produzieren? Warum werden die Vorteile der „Freundin" (z.B. Topgrafik und Spitzensound ohne Extra-Hardware, leichte Bedienbarkeit und kleiner Preis) nicht amigamäßig kreativ herausgestellt? Wo bleibt der besondere Flair dieser ehemaligen Traummaschine? Warum laufen keine Grafikdemos in den Schaufenstern?
Wenn sich schon 14jährige Schüler im Pausengespräch über 100-MHz-Pentiums als Stand der Dinge unterhalten (Papi kauft's ja), welche Chancen hat dann noch der ehemalige Spielcomputer Amiga? Da ich nicht warten will, ob und wann ein eventueller Power-Amiga den alten Erfolg wiederholen kann, bleibt mir nur die Wahl zwischen Konsolen und DOSe. Meine „Freundin" behalte ich natürlich trotzdem, auch wenn sie so langsam in die Nostalgie-Ecke rutscht. Aber vielleicht ist mein Pessimismus ja auch unbegründet…
hofft Marcus Berg aus Lübeck.

*Selbst wenn Deine Argumente leider nicht von der Hand zu weisen sind (das Marketing von AT ist unter aller Kanone, und der Pentium gilt derzeit wohl als Maß aller Dinge), würden wir doch nicht gleich das Kind mit dem Brunnen ausschütten: Die Konsolen haben es derzeit ja auch nicht leichter als unsere „Freundin" und ihr gegenüber sogar noch einige große Nachteile. Der größte dürfte derzeit der damit nicht mögliche Internet-Zugang sein, den AT uns Amigos soeben mit dem „Amiga Surfer" (ein Paket aus 1200er, 260-MB-Festplatte, Modem mit 14.400 Baud, diverser Software und 100 Freistunden im Internet) eröffnet hat. Als kleiner Service hier gleich die Adresse der Homepage von Amiga Technologies: **HTTP://www.amiga.de** Und womöglich taucht ja nun auch der ersehnte Power-Amiga schneller als gedacht auf?*

DIE LOBPREISUNG

Als ich Ende November das Objekt meiner Begierde aufschlug (den Dezember-Joker nämlich), da sah ich mit Erstaunen… das beste Inhaltsverzeichnis seit langem! Allein die Erkenntnis, daß in dieser Ausgabe Spiele wie „Primal Rage", „Worms" und „Mad News" getestet wurden, raubte mir den Atem. Ich blätterte also gleich zu den Würmern: allererste Sahne, perfekt aufgemacht, einfach genial. Das fängt ja gut an, dachte ich so bei mir, aber es sollte noch besser kommen! Denn nun war die Zeitung im Heft an der Reihe, manchen

wohl besser bekannt als Test zu „Mad News" – einfach gorillagenial! Der Test zu „Alien Breed 3D" schlug dem Faß dann aber den Boden aus; den habe ich mir glatt zehnmal durchgelesen! So, und nach all dieser Schleimerei kommen wir nun zum Ernst des Lebens, denn solltet Ihr diesen Brief nicht persönlich beantworten, sehe ich mich gezwungen, Brork zu verraten, daß Ihr ihn ständig mit Monopoly-Geld bezahlt…
droht Stephan Marten aus Herdecke.

Wir antworten ja ganz persönlich, wenn auch in der Mailbox – hey, Du hast doch nicht ernsthaft erwartet, daß wir eine solch wundervolle Lobhudelei für uns behalten würden? Zumal Brork Monopoly für die Hauptstadt von Europa und das dazugehörige Papier für die neue Euro-Währung hält!

UNGEAHNTE HÖHEN

1) Laut dem Impressum 12/95 ist Eure Auflage ja wieder auf über 100.000 gestiegen – fragt sich nur, woran es liegt. Die Vorweihnachtszeit? Das Comeback des Amigas? Oder haben die armen Leser der Amiga James (wieso veröffentlichen die ihre Auflage eigentlich nicht?) endlich gemerkt, was gut ist?
2) Weg mit den Rahmen in der Galerie! Verschandelung!! Lynchjustiz!!!
3) Was ich jedem Amiganer nur empfehlen kann, ist die Mitgliedschaft in einem Computerclub. Ich bin z.B. seit einigen Monaten im APC/TCP und kriege dort prompte Hilfen und billige PD!
4) Endlich habt Ihr diesen Kleinanzeigen-Kommerziellen entlarvt, bravo! Das ging einem schon ganz schön auf die Nerven…
5) Eure Tips & Tricks sind kürzer geworden, oder?
6) Ein Lob an den Aboversand: Meine Hefte sind oft schon am Samstag vor dem Erstverkaufstag da – nicht am Samstag danach, wie bei den Mitbewerbern!
7) Wo kann ich mich über die Auflage diverser Magazine informieren, gibt es da Infobroschüren?
8) Wir wollen Sonderhefte (z.B. Sport) und nicht so einen komischen Multimedia Joker!
9) Im hiesigen Escom-Shop gibt es wieder 1200er zu kaufen, und wenn man dem Verkäufer glauben darf, dann gehen sie sogar sehr gut!
freut sich Christian Heid aus Seeheim.

1) Der Grund für die gesteigerte IVW-Auflage hat mit dem Amiga selbst leider wenig zu tun: Logischerweise galt im Dezember noch das Quartal III/95, in das unsere wegen der verlängerten Angebotszeit mehr verkauften Sommer-Doppelausgaben fallen. Die Leser wissen hingegen schon lange, was gut ist, weshalb laut dem offiziellen IVW-Prüfergebnis die verkaufte Auflage der Konkurrenz weniger als die Hälfte der unseren beträgt – was auch erklären dürfte, warum sie dort nicht veröffentlicht wird…
2) Wir sind noch am Sammeln von Rahmen-Meinungen, brauchst also nicht gleich aus dem Rahmen zu fallen!
3) Ab in den Club, kann man da nur sagen.
4) Deine Nerven sind uns nun mal heilig!
5) Tatsächlich wurde das Know How irgendwann im letzten Jahr zugunsten des regulären Heftteils ein kleines bißchen gekürzt. Aber wo weniger Spiele sind, da sind nun mal auch weniger Tips dazu.
6) Was, Du hast auch Fremd-Abos? Schäm Dich!
7) Die ultimative Info-Broschüre ist unser INSIDER! In diesem Handelsmagazin für die Computerspielindustrie veröffentlichen wir jeden Monat neben dem aktuellen BPS-Index, allen USK-Altersempfehlungen und vielem mehr auch die offiziellen IVW-Auflagen der Fachmagazine. Für nur 30,– DM bist Du ein halbes Jahr lang live dabei, ein Abo-Coupon findet sich in diesem Heft.
8) Wer ist wir?
9) Na also, wer sagt's denn?! Und wohin laufen sie so?

1) Kann ich meinen 2000er mit einem AGA-Chip nachrüsten? Wie teuer käme das, und wäre es anschließend möglich, AGA-Games zu zocken?
2) Was ist der Unterschied zwischen einer Speicherkarte und einzelnen RAM-Bausteinen?
3) Worin unterscheidet sich das neue OS 3.1 von meinem Kick 2.04?
4) Lohnt sich für meinen Rechner der Zukauf eines CD-Laufwerks?
löchert uns Lars Braun aus Düsseldorf.

1) Es war mal ein Nachrüstsatz angekündigt, um den es aber ziemlich still geworden ist – sollte sich noch etwas tun, lassen wir es Euch wissen.
2) Auf einer Speicherkarte sind neben den RAM-Bausteinen noch zusätzliche Logik-Chips (z.B. für Speichermanagement) versammelt.
3) OS 3.1 ist deutsch statt englisch, schneller und AGA-geeignet.
4) Wegen der nahezu durchgängig dafür konzipierten Schillersoft macht ein CD-Laufwerk praktisch nur auf AGA-Amigas Sinn – am besten, Du besorgst Dir also einen neuen 1200er nebst Silberschleuder!

DER FLOPPY-FLOP

Um meinen Teil zum Fortbestand des Amigas beizutragen, habe ich mir einen A1200 Magic zugelegt – aufgrund Eurer Notiz in der Novembernummer war mir auch durchaus klar, daß es wegen des neuen Laufwerks mit älterer Soft Probleme geben kann. Daß diese Probleme aber gleich 40 Prozent meiner Games zum Alteisen befördern würden, hätte ich denn doch nicht vermutet! Außerdem lassen sich die besagten Games auch nicht über meine externe Floppy booten. Wißt Ihr, was da los ist? Ist von Escom eine Lösung des Problems zu erwarten? Verwendet Ihr auch bereits neue Amigas? Und werdet Ihr eine entsprechende Bemerkung in den Test schreiben, wenn das betreffende Game dort nicht funktioniert?
hofft Benjamin Grundstein aus Maxhütte-Haidhof.

Die neue Floppy hat Probleme mit Spielen, die nicht auf DOS-Disketten, sondern (z.B. wegen des Kopierschutzes) auf Fremdformaten ausgeliefert werden – da dies heutzutage nur noch selten geschieht, darf damit gerechnet werden, daß aktuelle Soft keinen Ärger bereitet. Sollte das im Einzelfall anders sein, werden wir Euch natürlich im Rahmen des Testberichts informieren. Und seitens Escom wird zwar an der Sache gearbeitet, kurzfristig ist von dieser Seite jedoch kaum mit Abhilfe zu rechnen. Für Bastler wäre somit zu überlegen, ob sie die heikle Floppy nicht durch eine andere ersetzen, um den Streik zu beenden. Just die betroffene Software auf Fremdformaten kann nämlich in aller Regel nicht von einem externen Laufwerk aus gebootet werden, wie es mit neueren Betriebssystemen grundsätzlich ja möglich ist.

1) Vor kurzem habe ich mir „Gloom" zugelegt und hatte angesichts Eures Tests auch keine Bedenken bezüglich meiner Speichergröße. Leider mußte ich dann feststellen, daß ich trotz meiner 6 MB RAM (davon 2 MB Chip-RAM) nicht die Option „Full Screen Window" mit der höheren Auflösung anwählen konnte. Wie kommt das?
2) Werden eigentlich spezielle 1300er-Programme auch auf 1200ern laufen? Wenn ja, mit welcher Hardwarekonfiguration?
3) Warum kann man „Subwar 2050" (AGA) nirgendwo kaufen oder bestellen? Oder bin ich an den falschen Händler geraten?
4) Wird man ein Quadrospeed CD-Laufwerk auch mal unter 500,– DM erwerben können, oder bleiben die Teile so teuer?
fürchtet Boris Slogar aus Kehl.

1) Tut uns ja furchtbar leid, aber man kann bei „Gloom" zwar die Größe des Grafikfensters und auch die Auflösung verändern, aber nicht gleichzeitig bei maximalem Bildschirm auf höchste Auflösung schalten – egal, wieviel RAM unter die Haube gerammt wurde.
2) Da es noch keinen 1300er gibt (und erst recht keine 1300er-Soft), fällt uns die Antwort schwer...
3) Das futuristische U-Boot von MicroProse schwimmt nun bereits seit einem runden Jährchen über den Markt, gut möglich, daß es bei den meisten Händlern schon abgetaucht ist. Da helfen nur Ausdauer bei der Suche oder vielleicht auch ein Kleinanzeigen-Periskop.
4) Den originalen Quadrospeeder von Amiga Technologies („Q-Drive", Test im nächsten Heft) gibt es für rund 450,– DM; aber kommt Zeit, kommt Preissturz.

Als stolzer Besitzer eines mit vielem Schnickschnack aufpolierten A1200 schaue ich mit großem Interesse die neuen Folgen von „DSV Seaquest". Nicht nur, weil mir diese (mit Unterstützung der „Freundin" produzierte) Serie ohnehin gefällt, sondern auch, weil ich endlich mal wieder Amiga-Werbung im Fernsehen bewundern will. Aber die gab es wohl nur zur ersten Staffel, dabei wäre das doch der Knüller für AT – zumal jetzt, wo es wieder Amigas zu kaufen gibt!
entrüstet sich Michael W. Röder aus Kaiserslautern.

Selbst wenn nach unserem Wissensstand auch die Tricksequenzen der neuen Folgen mit Amiga-Technologie erstellt wurden, ist Amiga Technologies eben nicht mehr dieselbe Firma wie einst der Werbepartner Commodore. Will sagen, daß da wohl einfach Verträge ausgelaufen sind. Und wegen des oft gescholtenen Mager-Marketings der Escom-Tochter offenbar nicht erneuert wurden...

SIEGEN & SIEDELN

Endlich wurde die PC-Vorherrschaft im Bereich der 3D-Ballerdungeons gebrochen, da stellt sich unsereinem schon das nächste Problem in den Weg: 3D-Beat'em Ups! Spiele wie „Virtua Fighter" oder „Toshinden" sind ja derzeit total in, werden aber wohl von der derzeitigen „Freundinnen"-Generation nicht mehr zu bewältigen sein – schließlich hat hier ja sogar die DOSe ziemliche Probleme...
Was anderes: Wird es eigentlich von „Die Siedler" jemals eine Fortsetzung geben? Dank Eurer Tips war das Original nämlich kein Problem mehr für mich, und nun warte ich auf eine neue Herausforderung!
langweilt sich Christian Möller aus Ju...irgendwas.

Wahr ist, daß mit der „Diamond Edge" erst kürzlich eine PC-Karte mit Spezialchip zur Beschleunigung von 3D-Grafik erschienen ist, für die man eigens zu Demonstrationszwecken Segas „Virtua Fighter Remix" eingeDOSt hat. Wahr ist auch, daß Blue Bytes „Die Siedler 2" noch im Frühjahr am PC heimisch gemacht werden. Die Kunde von einer Amiga-Umsetzung wäre dagegen derzeit leider nur ein Gerücht...

TRUE LIES

An die Sprüche meiner PC-Freunde („Der Amiga ist tot!") habe ich mich langsam schon gewöhnt, nur eine üble Nachrede geht mir wirklich an die Nieren, weil sie nämlich sogar wahr ist: „Der Amiga ist langsam!" Es hat keinen Wert, das Problem schönzureden, indem wir auf Fast-RAM-Erweiterungen oder Turbokarten verweisen; viel wichtiger wäre statt dessen die Frage, warum Amiga Technologies die Maschinen nicht mit anständigen Prozessoren ausstattet. Die „Freundin" hat ca. 14 MHz, wenn ich mich nicht täusche – warum kann sie nicht ab Werk 50 oder 100 MHz haben? Ich bin mir sicher, daß für solche Geräte ein Markt bestünde!

Habt Ihr übrigens auch schon davon gehört, daß der sog. „Fat Gary"-Chip des 1200ers defekt sein soll? Das sagte mir jedenfalls der Händler, als meine Speichererweiterung nicht richtig laufen wollte. Er meinte, dabei würde es sich um einen generellen Produktionsfehler handeln. Könnt Ihr das bestätigen?
fragt Jens Klawon aus Wardenburg.

Daß der Amiga nicht so schnell wie gewünscht spurtet, liegt nicht bloß am mit 14 MHz getakteten Hauptprozessor (dafür gibt's ja Turbokarten), sondern auch und gerade an den Grafik- und sonstigen Zusatzchips. Die gesamte Architektur des Rechners zu renovieren, ist natürlich entweder sehr teuer oder sehr zeitaufwendig. Vermutlich sogar beides, weshalb es auch nicht sooo verwunderlich ist, daß AT nicht von heute auf morgen mit einem Power-Amiga rüberkommen kann. Was nun aber Fat Gary betrifft: Hunderttausende von funktionierenden 1200ern mit zigtausenden von funktionierenden Speichererweiterungen strafen Deinen Händler Lügen. Womit sich freilich nicht ausschließen läßt, daß Dein persönliches Gary-Dickerchen tatsächlich eine Macke hat...

IM AUGE DES BLIZZARDS

1) Ich will mir demnächst eine Blizzard-Turbokarte mit 50 MHz zulegen – wird dadurch der eigentliche 1200er-Prozessor zum Frührentner? Wenn ja, kann man ihn nicht doch über Tricks wieder zur Mitarbeit bewegen?
2) Ich spiele, benutze Textverarbeitungen und rendere hin und wieder. Wäre da vielleicht ein 50-MHz-Coprozessor besser als die Turbokarte?
3) Wie sieht es mit der Stromversorgung aus, wenn ich via PCMCIA-Anschluß ein CD-ROM Laufwerk anbaue?
grübelt Martial T. Zecha aus Köln.

1) Korrekt, der Turbo legt den Hauptprozessor lahm – da eine Doppelnutzung zwar interessant wäre, technisch jedoch leider nicht möglich ist.
2) Manche Coprozessoren für den Amiga gibt es ohnehin nur auf Turbokarten, und der 50-MHz-Blizzard verfügt auch zumindest über eine solche Nachrüstmöglichkeit – Glück gehabt!
3) Unser Richy verwendet privat just die von Dir angedachte Konstellation und hat damit keine Probleme – auch wenn die Stromzufuhr hier prinzipiell schon eine Schwachstelle darstellt. Auf der sicheren Seite wärst Du natürlich mit einem CD-RÖMer mit eigener Stromversorgung oder zumindest einem stärkeren Netzteil für den Rechner.

DAS FOSSIL IM AUTOMOBIL

Vielleicht solltet Ihr für übriggebliebene 500er wie mich den Fossilien-Joker rausgeben, was auch den Vorteil hätte, daß Ihr ihn als Flugblatt verteilen könntet. Es ist nämlich so, daß ich einer von diesen armen Schülern bin, die sich neben dem Auto nicht auch noch einen neuen Rechner leisten können, weshalb ich doch dafür wäre, daß die Hersteller auch noch mal gelegentlich ein nettes Game für meinen Ur-Amiga entwickeln – derweil muß ich mich halt mit Klassikern über Wasser halten, die ja löblicherweise sehr preiswert angeboten werden. Jedenfalls möchte ich Euch noch für die tolle Arbeit danken, die Ihr in den letzten sechs Jahren geleistet habt. Hoffentlich werdet Ihr noch lange das beste Magazin bleiben!
drückt uns Thomas Dannenhauer aus Schorndorf die Daumen.

Die Lösung Deines Problems ist doch ganz einfach: Das Auto muß weg und ein neuer Amiga her! Den Weg zur Schule kannst Du dafür dann im Zug der Zeit zurücklegen...

FIX UND FOXI

Ich habe einen 1200er, den ich an einen PC VGA-Monitor anschließen möchte. Jetzt gibt's nur ein Problemchen: Der Amiga schickt bei Programmen, die nicht

unter der Workbench laufen, horizontale Ablenkfrequenzen von 15 kHz an den Monitor, welcher leider bloß mit 30 kHz aufwärts fertig wird. Ich nehme an, daß ich einen Flickerfixer benötige und habe mich dementsprechend schon umgehört, doch stets lautete die Antwort: „Haben wir nicht!", „Gibt es nicht!" oder gar „Nützt ohnehin nix!". Also bin ich im Augenblick ziemlich verwirrt und bitte Euch um eine gescheite Antwort. Bringt so ein Teil was und wo bekomme ich es her?
seufzt Wolf Michael Gerlach aus Göppingen.

Hey, wir geben nur gescheite Antworten! Die auf Deine Frage lautet: Bringen würde so ein Teil schon was, doch leider werden derzeit tatsächlich nur 4000er mit Fixern bedient. Entweder verwendest Du Deinen Monitor also nur für Workbench-Progis und begnügst Dich ansonsten mit dem Fernseher, oder Du besorgst Dir eine neue Compu-Glotze – am besten den im November von uns vorgestellten „M 1438 S" von Amiga Technologies.

DAS SX 600

Kann ich mein CD³² via SX³² an einen A600 anschließen? Auf diese Art möchte ich den 600er als Diskettenlaufwerk für das CD³² nutzen.
spekuliert Matthias Mette aus Gostemitz.

Also, funktionieren müßte ein solcher Anschluß an und für sich schon. Praktisch wäre er aber schon deswegen nur von begrenztem Nutzen, weil der 600er natürlich keine AGA-Soft verträgt. Um etwa auch alte Games am CD³² zocken zu können, wäre es daher sicherlich geschickter, einen Hunni für 'ne externe Diskfloppy auszugeben und die dann an das SX³² zu hängen.

1) Was sich Gametek da bei „Star Crusader" geleistet hat, schießt ja wohl den Vogel ab! Ich kann einfach nicht glauben, daß immer noch so viele Softwarehäuser der Meinung sind, es lohne sich nicht, etwas mehr Aufwand für Amiga-Grafik zu betreiben – oder wie sonst soll man sich diese billige Vektor-Optik erklären? Da sieht ja selbst mein altes „Gunship 2000" besser aus! Na, es wird sicher nicht mehr lange dauern, bis sich eine Methode findet, die Polygone mit Bitmaps zu überziehen, ohne daß gleich ein hoffnungsloses Geruckel daraus wird. Schließlich galten ja auch 3D-Ballerdungeons lange Zeit am Amiga als nicht machbar, und dann ging es auf einmal doch.
2) Falls „First Encounters" jemals erscheinen sollte, tippe ich auf eine ähnliche grafische Pleite wie bei „Star Crusader". Oder was meint Ihr?
3) Es gibt eine Methode, seine Turbokarte zum Nulltarif zu tunen! Die ist nicht neu und steht auch in den Handbüchern, aber weil viele Amiger-User dort sicher niemals hineinschauen, kann ein Tip ja nicht schaden, oder? Wenn Ihr also eine 030er-Turbokarte mit Fast-RAM habt, dann könnt Ihr den Burst-Cache aktivieren und das Kickstart ins 32-Bit-Fast-RAM kopieren. Tragt dazu folgende Zeile in die User-Startup ein: cpu cache burst fastrom. Und nun vergleicht mal das Tempo vor und nach der Behandlung! Diese Fastrom-Option kostet übrigens rund 500 KB Speicher, ist aber trotzdem wärmstens zu empfehlen. Wichtig dabei: Den besagten Befehl nicht in die erste Zeile der Startup-Sequenz eintragen!
4) Ich würde einen Amiga Joker mit CD voll befürworten. Neben PD-Soft, Demos und Previews kommerzieller Soft könnte man auch die Tips & Tricks aus dem Know How draufpacken. Oder die aktuellsten Virenkiller und vielleicht sogar hin und wieder eine Vollversion? Das Heft dürfte dann sogar 12,– bis 14,– Märker kosten!
erlaubt uns generös Igor Vucinic aus Rinteln.

1) Ja, man soll die Hoffnung nie aufgeben: sei es auf die Einsicht der Hersteller, sei es auf neuartige Programmiermethoden.
2) Weil man wie gesagt die Hoffnung nie aufgeben soll, führen wir

die lange Encounters-Verzögerung am Amiga mal ganz optimistisch darauf zurück, daß Gametek uns bei diesem großen Titel eine Begegnung mit schick texturierten Polygonen der flotteren Art ermöglichen will.
3) Prima Tip, nur auf AGA-Rechnern bringt diese Operation wegen den dort ohnehin vorhandenen 32-Bit-ROMs wenig. Doch im Namen aller A500/2000-User: Raider heißt jetzt Twix! Nö, das war der falsche Spruch. Also noch mal: Danke heißt merci!
4) Zwar müssen wir bezüglich einer Cover-CD die Ergebnisse unserer Hardware-Umfrage abwarten, aber soviel können wir Dir jetzt schon versprechen: Mit Beilagscheibe würde das Heft ganz bestimmt zumindest 14,80 DM kosten!

TAUSCHGESCHÄFTE

Warum veröffentlicht Ihr nicht mal eine Liste mit allen Firmen, die sich generell oder gegen Zuzahlung zu Umtausch- bzw. Update-Aktionen bereit erklären – z.B. von Disk auf CD, von PC auf Amiga, von ECS auf AGA usw.? Dann wären Kommentare wie bei „Chaos Engine" („Spiel verscherbeln und CD-Version kaufen!") unnötig. Als Grundstock für eine solche Liste möchte ich Euch schon mal verraten, daß Renegade die Chaos-Maschine auf CD³² umtauscht, Millennium dasselbe mit „James Pond 3" tut und Mindscape die PC-CD-Version von „Megarace" gegen eine CD³²-Fassung auswechseln will (da hab ich 'ne schriftliche Zusage), wenn die denn irgendwann kommt – im Moment sieht es ja eher nicht so aus.
bedauert Peter Beermann aus Steinfurt.

Die Wahrheit ist leider, daß das eine ziemlich kurze Liste würde. Denn insgesamt liegt der Update-Service (gerade am Amiga) doch arg im argen, und aus eigener leidvoller Erfahrung bzw. nach der Lektüre ungezählter Leserbriefe zu diesem Thema können wir es auch kaum noch guten Herzens empfehlen, teure Originale einfach so auf Treu und Glauben auf die Reise zu schicken. Wer es dennoch tut, sollte das unbedingt per Einschreiben machen und sich am Ende nicht bei uns beschweren („Ihr habt doch geschrieben...") können – daher lieber keine Liste, aber ein Sonderlob an die wenigen Softwarehäuser, die ihren Kundenservice ernstnehmen!

VERGLOOMT KOMISCH

1) Kann man die CD des MULTIMEDIA JOKERs auch an einem A600 mit CD-ROM verwenden, oder braucht man auf alle Fälle einen 1200er?
2) Was haltet Ihr von der Idee, im Bewertungsblock der CD-Games eine Spalte einzurichten, die darüber Auskunft gibt, ob man das Teil nur auf dem CD³² oder auch auf einem 1200er zocken kann?
3) Ihr könntet doch mal Euer Computer-ABC als Sonderheft herausbringen!
4) Wird es „Z" nun wirklich wie angekündigt auf dem Amiga geben?
5) „Gloom" habt Ihr ja als brutal und abartig, jedoch zur Freude des Staatsanwalts ohne Noten für Spielspaß und Gesamteindruck gewertet. In einem Konkurrenzblatt wurde dasselbe Game mit „gut" bewertet und die Grafik als „komisch" eingeschätzt – haben die Typen vielleicht keine Ahnung (die CD-Fassung von „Speedball 2" bekam ebenfalls ein „Gut"...), oder seid Ihr verständlicherweise übervorsichtig gewesen?
6) Der Freak-Comic war ja echt lustig, aber wo bleibt das angekündigte Interview zu den neuen Amiga-Viren?
wundert sich Martin Klingner aus Berlin.

1) Prinzipiell genügt für die Begleit-CD unseres Schwestermagazins zwar ein 600er, nur muß der viele AGA-Stoff auf der Scheibe dann halt außen vor bleiben.
2) Da es bislang noch keinen allgemeingültigen Konfigurationsstandard für 1200er mit CD-Laufwerk gibt, würden entsprechende Angaben die Info-Box sprengen. Doch mit Erscheinen des „Q-Drive" von AT mag sich das in Kürze ändern!
3) Schon, aber noch sind wir mit unserem Computer-Latein ja nicht am Ende.
4) Das wollen wir doch schwer hoffen, zumal Warner Interactive die Zusage für eine Amiga-version von „Z" aufrecht erhält!
5) Wir stehen zu unserer Meinung. Und die lautet u.a., daß die Konkurrenz oft selber „komisch" ist und ohnehin nie eine Ahnung hat...
6) Dr. Freak ist dem Virenprofessor nach wie vor auf der Spur, aber wie das mit Professoren nun mal so ist – sie sind ein ganz eigenes Völkchen und verschieben oft und gerne Interviews, wenn sie nur in der warmen Studierstube hocken bleiben können!

SCHREIBEN VERBOTEN?

Noch sind wir nicht soweit, noch ist trotz aller Staatsanwälte halbwegs freier Meinungsaustausch für alle Ziel- und Randgruppen möglich – soweit es Eure Korrespondenz mit uns betrifft, sogar über CompuServe und Internet! Ihr dürft Euer Bier also getrost weiter hinter die Binde schütten, denn für Lob, Kritik, Anregungen, Fragen und andere sexuelle Belästigungen stehen Euch weiterhin unsere nachfolgenden Adressen offen. Antwort gibt's allerdings nur, wenn RÜCKPORTO beiliegt (Ausländer vergewaltigen bitte Internationale Antwortschweine) und wir den Absünder enthüllen können und der Schrieb nicht ohnehin in der Quälbox landet. Nur in einem Punkt sind wir prüde: Bei E-Mail sind Abo- und Shop-Bestellungen sowie Teilnahmen an Preisausschreiben verpönt, wozu gibt's schließlich die Leute in der gelben Post-Reizwäsche?

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

E-MAIL COMPUSERVE:
100332,322
E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com

krieger

DAS EINZIG WAHRE:

AMIGA JOKER IM ABO

Ihr wollt Eure Hefte schneller und preiswerter haben? Ihr wollt Euch künftig die monatliche Odyssee zum Kiosk sparen – und einen voll spielbaren Exklusiv-Level von Audiogenics neuem Actionadventure „ODYSSEY" ganz umsonst abgreifen? Dann ist unser Abo wahrlich das einzig Wahre!

Wahrhaftig bekommen Abonnenten alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für einzigartige 63,– DM (Ausland: 75,– DM). Und weil die Magazine wettersicher, aber umweltschonend an Eure Haustür geliefert werden, kann dann auch die Reise zum Kiosk ausfallen – wir bringen Euer Exemplar nämlich bereits eine Woche vor dem offiziellen Verkaufsstart zur Post und bezahlen natürlich auch das Porto! Für Euch beginnt damit aber eine ganz andere Reise:

Alle Neuabonnenten dieses Monats (sowie übrigens auch alle, die im Februar ihr Abo verlängern!) erhalten die Demoversion von Audiogenics brandneuem Plattform-Adventure **„ODYSSEY" MIT EINEM VOLL SPIELBAREN EXKLUSIV-LEVEL, DEN ES IN DER VERKAUFSVERSION NICHT GIBT!** Dieser Mega-Abschnitt präsentiert Euch vom Sound über die Grafik bis hin zum tollen Gameplay mit den Morphing-Extras alle Features des in dieser Ausgabe getesteten Highlights!!!

Wer also als allererster auf große Fahrt durch das alte Griechenland gehen und stets als allererster über das Neueste am Amiga informiert sein will, der sollte noch heute den ausgefüllten Coupon einsenden. Denn dieses Angebot gilt nur im Februar, und bei jeder Abo-Verlängerung gibt's eine neue Spitzenprämie!

JETZT ODER NIE: NUR IM FEBRUAR GIBT'S DEN VOLL SPIELBAREN EXKLUSIV-LEVEL VON „ODYSSEY" GRATIS FÜR JEDEN NEUABONNENTEN UND JEDE ABO-VERLÄNGERUNG!!!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER:

KONTO – NUMMER:

GELDINSTITUT:

BANKLEITZAHL:

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080 ☐

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

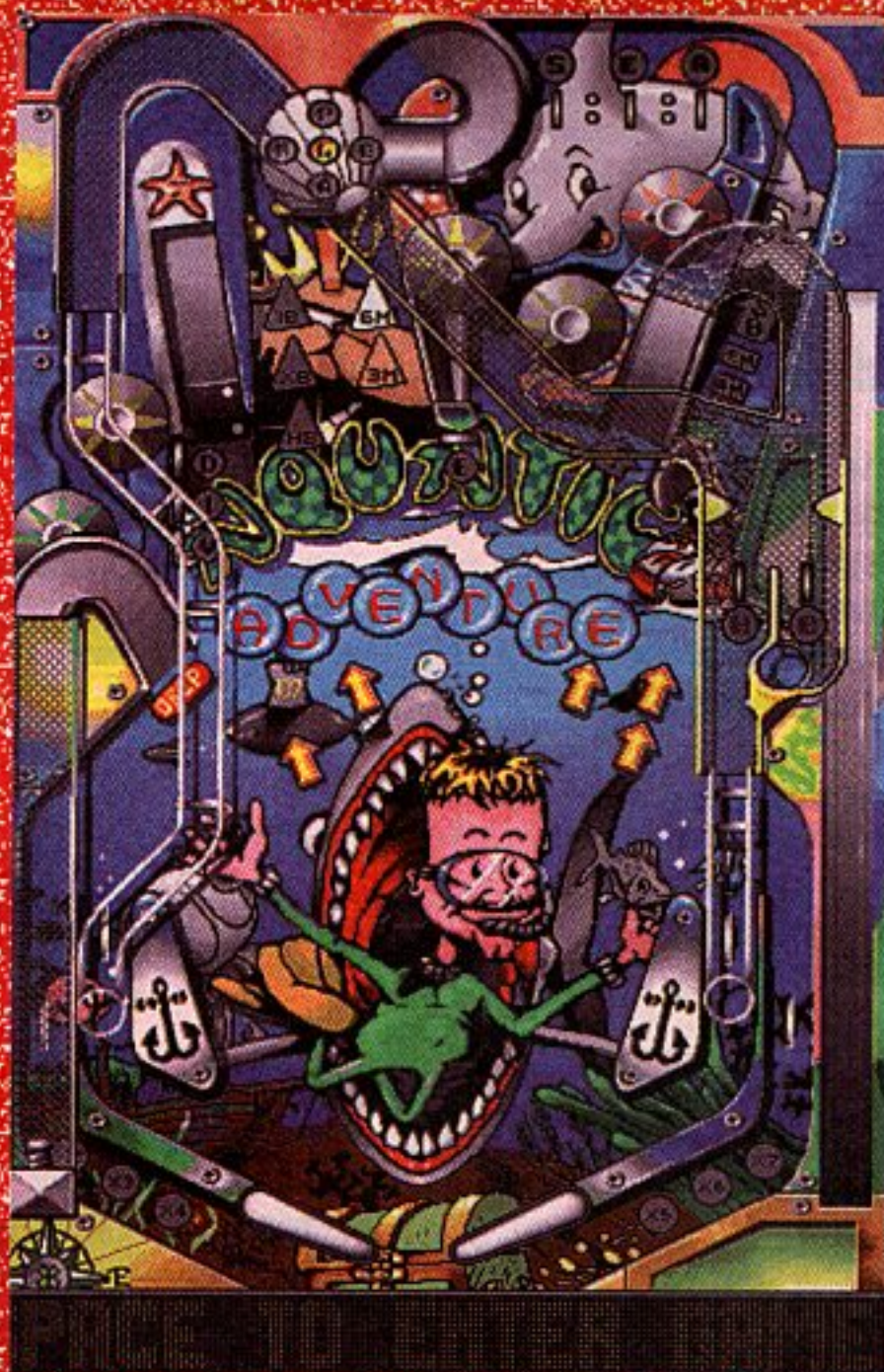
Eine Nation gibt sich die Kugel: Nach den Pinball-Wizards von Digital Illusions hat sich mit Unique Development ein weiteres Programmierteam aus Schweden auf Digi-Flipper spezialisiert – und will die Amigos nun über vier neue Tische ziehen!

Aquatic adventure
X-ile Zone

Das rotierende Auswahlmenü

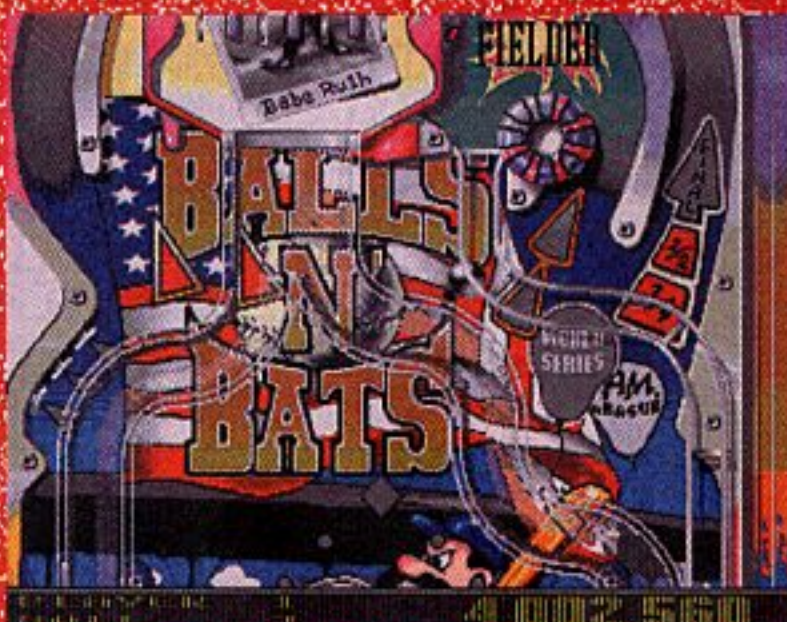
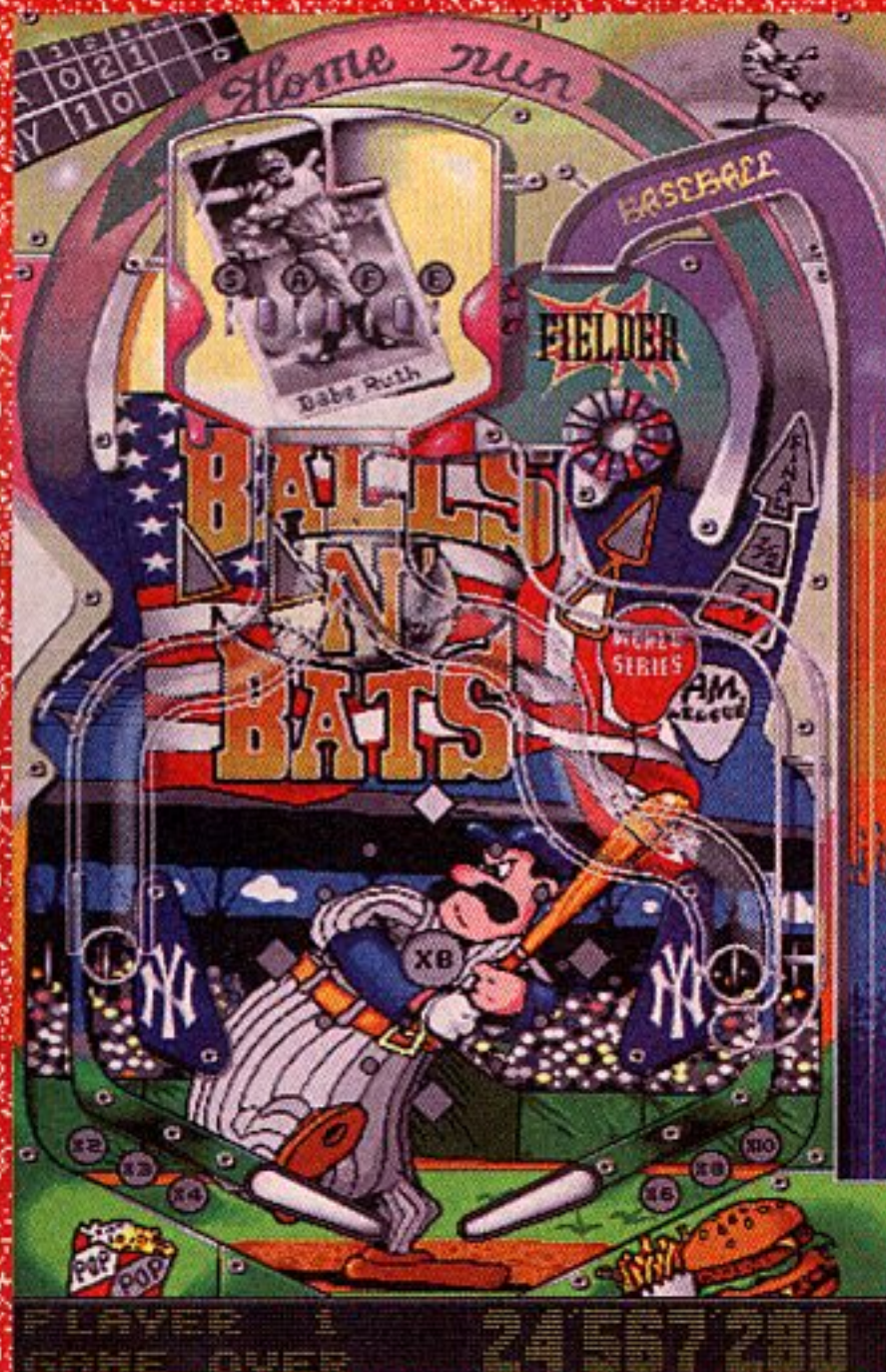
Die Chancen für die Newcomer am deutschen Markt, sich einen ähnlich guten Namen wie die großen Digi-Illusionisten („Pinball Dreams", „Pinball Illusions") zu machen, stehen nicht schlecht, denn ihr Debüt kann sich weiß Gott sehen lassen. Zumal man bei dieser Umsetzung von Ataris Nischencomputer Falcon 030 schöne Grafik und ruckelfreies Scrolling endlich mal wieder nicht ausschließlich auf AGA-Rechnern zu sehen bekommt!

Quasi aus dem Vermächtnis von 64er-Vater Jack Tramiel werden hier zwei Disketten geliefert, die mit einem zugegebenermaßen ziemlich umständlichen Kopierschutz gegen unerlaubte Vervielfältigung unter den Amigos gesichert sind. Ist diese Hürde genommen, dürfen sich bis zu acht Spieler beispielsweise das Aquatic Adventure aus dem lustig rotierenden Auswahlmenü pikken. Dabei kämpft dann Bobby Bubble kugelnderweise gegen den bösen Captain Notpolite samt dessen Stealth-U-Boot: Mit zwei Paddles (mehr gibt's auch bei den übrigen Tableaus nicht) muß etwa das Wort DIVE buchstabiert bzw. abgeschossen werden. Bei Erfolg gibt es entweder Bonuspunkte oder die Möglichkeit, die sogenannte Mission-Ramp emporzurollen, um sich an fünf Sonderaufträgen unter Wasser zu versuchen. Andere Ziele ermöglichen z.B. den Perlenfang, was sich vor allem bei Wiederholungstätern im großzügig erhöhten Punktekonto niederschlägt. Aber auch Delphine und Seesterne versprechen als Rampe bzw. Kugelfalle viele Bonuspunkte und damit immer neue Highscores.

Weitaus kriegerischer geht es in der X-ile Zone zu, einem postatomaren Szenario. Hier erhält man als Elitesoldat den Auftrag, den Führer eines feindlichen Stammes zu eliminieren – immerhin ist die menschliche Zivilisation nach dem großen Atomschlag in diverse streitbare Grüppchen zerfallen. Unterteilt in neun Einzelmissionen (die diesmal durch das Wort DEATH aktiviert und durch den Schuß in die Missions-Kugelfalle absolviert werden), warten drei Beförderungen vom Sergeant bis hin zum Captain auf den Retter einer düsteren Zukunft.

Das Aquatic Adventure

Das Meer leuchtet

Spiel um Geld

Auch eine Beserk-Rampe hält auf diesem Tisch Überraschungen in Form von Punkten oder einem Extraball bereit, wozu dieses Feature allerdings binnen 15 Sekunden abermals zu treffen ist.
Sportler wählen wiederum die Baseball-Verflipperung Base & Bats, wo ein Team durch möglichst viele Home Runs von der American League in die World Series katapultiert werden soll. Dies geschieht vor allem durch ausgiebiges Berollen der Home Run-Passage, denn sobald alle Bases aufleuchten, ist das Match gewonnen. Dadurch steigt der Verein in der Saison vom Viertel- ins Halbfinale auf, um letztendlich (hoffentlich) Weltmeister zu werden. Dazu gibt es auch noch einen Wurfmodus, in dem die Kugeln aus der entsprechenden Falle langsam, schnell oder angeschnitten nach unten gefeuert werden – gerade letzteres führt zum heftigen Bearbeiten der Shifttasten. Verschwindet der Ball dagegen im Kugelnirwana, wird dies als „Strike" gewertet, was ganz wie im richtigen Leben dreimal passieren darf, ehe die Ballanzeige wieder eine Murmel abzieht. Natürlich lassen sich hier ebenfalls Extrabälle und jede Menge Bonuspunkte erflippern.
Sport ist auch das Motto des vierten und letzten Tischs mit dem schönen Namen Desert Run, der von der Rallye Paris-Dakar handelt. Die Strecke besteht aus sechs Etappen, während derer sieben Pitstops einzulegen sind. Um für einen solchen Boxenstopp gerüstet zu sein, braucht der Rallye-Pilot Geld in der interessanten Währung „Kronor" sowie Benzin – beides wird mit dem „Durchfahren" entsprechender Passagen ergattert. Besonders viele Punkte erhält dabei derjenige, der innerhalb eines Zeitlimits die beste Plazierung innehat, wozu das richtige Feld zur richtigen Zeit getroffen sein will.
Soweit die einzelnen Tische, nun zu den Optionen. Und davon hat Obsession nicht gerade übermäßig viele anzubieten, beispielsweise kann noch nicht einmal die Anzahl der Bälle pro Durchgang variiert werden. Andererseits haben die

Das LED-Display mal ganz klein

Der Desert Run

Balls`n`Bats

Die X-ile Zone

Eine neue Mission

Die umständliche Handbuchabfrage

Unter den Besten der Besten

Nordländer das obligatorische Rütteln hier sehr differenziert gestaltet: Es kann nämlich nicht nur genreüblich mittels Spacetaste vor den virtuellen Flipperautomaten geschlagen werden, auch subtilere Stöße von links oder rechts sind möglich! Und damit können Geübte so manches Mal die Silbermurmel aus dem Auskanal doch noch zurück ins Spiel befördern. Allzu ausgiebiger Gebrauch dieser Funktion führt freilich zum gefürchteten Tilt, der neben der Kugel auch die erspielten Bonuspunkte ins digitale Nirgendwo befördert. Zudem ist das Scoreboard in seiner Größe einstellbar, und die akustische Begleitung läßt sich detailliert regeln: Die Musik kann zugunsten von FX-Begleitung pur abgestellt werden und umgekehrt – dann unterbrechen keinerlei Jingles mehr den rund halbstündigen Soundtrack von sehr ordentlicher Qualität.

Grafisch mußten natürlich kleine Abstriche gemacht werden, um die ECS-Kompatibilität zu gewährleisten, weshalb reine AGA-Flipper wie etwa „Pinball Illusions" oder „Pinball Mania" am Screen etwas plastischer wirken. Doch die jeweils zwei Bildschirme großen Tische wissen dennoch gut zu gefallen, auch und gerade was ihr Design betrifft. So mangelt es den stets 336 x 500 Pixel großen Spielfeldern keineswegs an Bumpern, Kugelfallen und Zielen; auch ist die Ballanimation flott und realistisch geraten. Die Tastatursteuerung hat man quasi von den nationalen Kollegen bei Digital Illusions übernommen, von daher läßt auch sie keine Wünsche offen: Dank der Prozentangabe kann die Kugel feinfühlig (z.B. für einen Skillshot) oder auch mit Karacho abgefeuert werden. Auch die variantenreiche Rüttelei klappt in der Praxis sehr gut, nur leider fehlt eine Multiball-Option. Ebenso fehlt dem Programm eine Routine zur Festplatteninstallation, und die Highscoreliste geht nach dem Ausschalten der „Freundin" den Weg aller RAM-Daten.

Kein rundum befriedigendes Testergebnis also, aber doch eine Flipper-Sim, die ihrem Namen durchaus gerecht werden kann: Für Genrefreunde mögen die schicken und abwechslungsreichen Tableaus von Obsession vorübergehend tatsächlich zur Obsession werden. Und weil man hier auch am Standard-Amiga süchtig werden kann, dürfte die neue Software-Droge das Markenzeichen „Made in Sweden" hierzulande wohl endgültig zum Gütesiegel erhoben haben! (mash)

OBSESSION
(UNIQUE DEVELOPMENT SWEDEN)
FLIPPERSIMULATION

78% „FLIPPIG"

GRAFIK	75%
ANIMATION	73%
MUSIK	78%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	82%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 79,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	VON HAND	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	NEIN	

Sensible World of Soccer 95/96

Die nächste EM findet bekanntlich im Mutterland des Fußballs und damit praktisch vor der Haustür von Sensible Software statt: Grund genug für die englischen Digi-Kicker, den besten Player-Manager der Welt auf den aktuellen Stand zu bringen!

Das Publikum tobt, der Ball ist im Netz

Das Joker-Team

Pokal brutal mit den „Do it yourself-Teams“

Der Elfer wird verwandelt

An dem Actionliebhaber und Sportstrategen gleichermaßen ansprechenden Konzept mußte natürlich nichts geändert werden: Über 1.500 Mannschaften mit insgesamt 26.000 Spielern aus jeder erdenklichen Profiliga lassen sich hier auf dem Rasen und vom Büro aus betreuen – auf Wunsch darf man sich aber auch auf den Job des Managers beschränken. Man kann eine komplette Saison durchexerzieren oder ein Freundschaftsspiel zwischen beliebigen Teams von Albanien bis Zimbabwe veranstalten; dazu kommen 146 fest eingebaute Wettbewerbe (Pokale, Turniere, Ligabetrieb etc.), die sich noch durch eine selbstgestrickte Competition ergänzen lassen. Je nach Veranstaltungsart sind dabei bis 64 menschliche Teilnehmer zugelassen, nur im Karriere-Modus muß man sich wie gehabt 20 Spieljahre lang mutterseelenallein durchschlagen.

Der Weg zu Ruhm und Ehre ist in der Neuauflage um einiges steiler geworden, weil die CPU-Konkurrenz (genau wie die eigenen Leute) deutlich dazugelernt hat; vor allem die Torhüter fangen nun wirklich alles, was auch nur in ihre Nähe kommt. Um so größere Sorgfalt sollte man dem Erstellen der Taktiken für die einzelnen Spielsituationen widmen, zumal, wenn das so komfortabel klappt wie hier. Und natürlich freut man sich dann erst recht über die hart erkämpften Treffer, die sich auch in der Wiederholung betrachten und auf Disk speichern lassen. Die Replayfunktion arbeitet (inklusive Abspeichern) auf Wunsch automatisch, und auch sonst entdeckt man alle gewohnten Features: Die Matchdauer ist zwischen drei und zehn Minuten variierbar, der Untergrund kann individuell, saisonal oder zufallsgesteuert gewechselt werden, und mit dem eingebauten Editor werden alle Daten (Stand: September 95) aktualisiert bzw. bei den enthaltenen Spaßteams nach Belieben abgeändert.

Die augenfälligsten Verbesserungen betreffen den Karriere-Modus. Hier kann man nun nämlich auch Reserve- und Testspieler einsetzen, was gelegentlich (nach ein paar Trainingseinheiten) zur Entdeckung von wahren Naturtalenten führt, die dann gleich in den Stammka-

Selbstgemacht: der Joker Cup

Ein Angebot, das man nicht ablehnen kann?

FORT. DUSSELDORF	MATCH STATS	BAYERN MUNICH
3	GOALS	5
52%	POSSESSION	48%
41	GOAL ATTEMPTS	32
26	ON TARGET	22
2	CORNERS WON	2
3	FOULS CONCEDED	4
0	BOOKINGS	0
0	SENDINGS OFF	0

Die Statistik spricht für sich

Eine gelbe Karte für das Foul

Hier findet man alles – sogar den japanischen Club von Rummenigge

Datenstand September 95: Klinsmann ist schon bei Bayern

der aufrücken. Die einzelnen Kicker werden dabei neuerdings nicht nur mit ihrem Namen, sondern auch mit ihren jeweils drei individuellen Spezialitäten (Tackling, Paßspiel etc.) aufgeführt. Außerdem darf man sich jetzt vor jeder Begegnung entscheiden, ob man nur strategische Entscheidungen treffen oder mit dem Joystick auch aktiv ins Geschehen eingreifen will. Darüber hinaus gibt es selbstverständlich alles, was das Fußballerleben sonst so spannend und interessant macht: einen Transfermarkt, das Ausleihen von Spielern, Scouts, die fremde Talente bzw. Teams beobachten (zu diesem Zweck lassen sich sogar bestimmte Spieler markieren), sowie Statistiken und Tabellen ohne Ende. Heimmanager, die sich bei all dem gut bewähren, erhalten bald Angebote für einen Trainerjob beim Nationalteam von Venezuela oder der Türkei – wer diesen Posten in Brasilien, Deutschland, England oder einer ähnlich prominenten Fußballnation bekleiden will, muß aber schon brillante Leistungen vorweisen können.

Grafisch hat sich hingegen eher wenig getan, am stärksten fallen hier das nunmehr animierte Publikum und die sich ändernde Bandenwerbung auf. Im übrigen wurde lediglich ein bißchen Kosmetik betrieben; so gibt's nun etwa eine Namenseinblendung des Spielers im Ballbesitz und eine Bewertung der Stars mit Sternchen à la Restaurantführer. Immerhin können die Macher dabei auf ihre traditionsbewußte Kundschaft verweisen – die „Sensible"-Fans lieben ihre Knuddelmännchen nun mal und leiden mit ihnen, wenn ein böser Rechnerknecht ihre unteren Pixel regelwidrig bearbeitet…

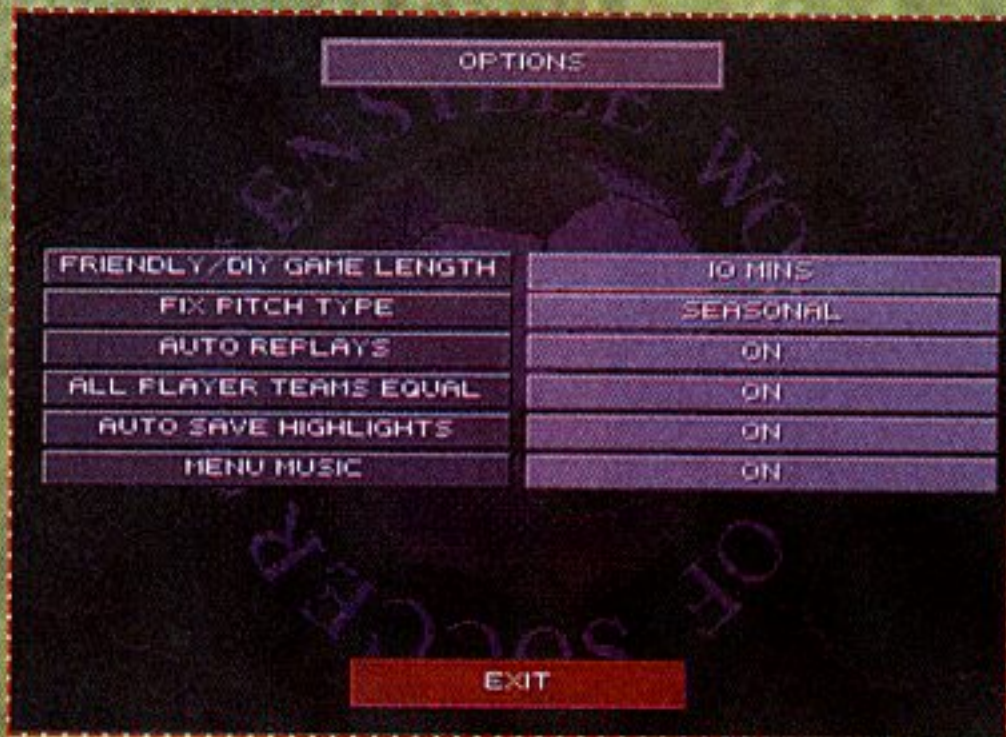
Der Titelsong ist so cool, wie man es von Jon Hare und seinen Mannen kennt, der Soundtrack in den Menüs aber relativ ruhig gehalten. Die Lebensäußerungen der Zuschauer und der sonstige Stadionkrach klingen ebenfalls prima, allerdings würde man sich dazu auch einen gesprochenen Kommentar erwarten, wie er heute anderswo fast schon allgemein üblich ist. Last but not least wurde die immer noch geniale Steuerung ebenfalls kaum verändert, man hat sie lediglich um ein „After-Touch-Passing" (der wahre Digi-Fußballer kennt den Ausdruck, alle anderen dürfen's getrost vergessen) und die jetzt möglichen Flugkopfbälle ergänzt. Das geht soweit in Ordnung, doch würden wir uns für zukünftige Neuauflagen eine Mausabfrage in den Menüs (der Stick ist hier einfach zu lahm) und ansonsten eine Option für Zwei-Button-Pads wie am Mega Drive wünschen.

Wer bereits auf die Endnote geschielt hat, wird dabei festgestellt haben, daß wir dem Game trotz aller Detailverbesserungen keinen Hit mehr spendiert haben – obwohl sich der Vorgänger noch über satte 87 Prozent freuen durfte. Das wollen wir jetzt etwas genauer begründen: Zum einen ist das einzig Deutsche an dieser deutschen Version die übersichtliche Anleitung. Im Spiel selbst wird man dagegen durch und durch englisch bedient, und zwar bis hin zum Pfund Sterling als Währungseinheit. Des weiteren hätten die Programmierer wirklich eine HD-Installation vorsehen können, auch wenn sich die Nachladezeiten mit 2 MB RAM in engen Grenzen halten und das Abspeichern von

Unsere Salami-Taktik

Neu: Sternchen für die Stars

Spielständen recht problemlos vonstatten geht. Drittens vermissen wir die witzigen Render-Sequenzen von der PC-Version, und viertens will Sensible am Amiga keine CD-Fassung dieses Bestsellers vorlegen. Und weil schließlich die meisten der Neuerungen ohne weiteres im Rahmen eines geldbeutelschonenden Updates zu realisieren gewesen wären, sahen wir uns nun mal leider zu gewissen Punktabzügen gezwungen…

Andererseits muß auch gesagt werden, daß für den Heimkicker, der gleichzeitig spielen und managen will, trotzdem immer noch kein Weg an Sensible World of Soccer vorbeiführt: Es ist und bleibt einfach der beste Player-Manager. Eine andere Situation dürfte vermutlich frühestens zum Jahresende entstehen, wenn die Engländer „Soccer 2000" vorlegen – aber bis dahin fließt noch viel Schweiß an den Kickerbeinen herunter! (mm)

Optionen aller Art

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96

(SENSIBLE/RENEGADE/WARNER INTERACTIVE)

PLAYER-MANAGER

83% „AKTUALISIERT"

GRAFIK	56%
ANIMATION	72%
MUSIK	74%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	88%

VARIABEL

PREIS	DM 69,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	ANLEITUNG

UP & DOWN

Wie Ihr seht, haben wir unsere Drohung aus der letzten Ausgabe wahrgemacht: Kaum ein Stein ist auf dem angestammten Platz geblieben, alle Top-Positionen sind neu besetzt! Tja mit Brork als Zählmeister war das gar kein Problem…

…und als dann auch noch Daisy den Großteil der Post gefressen hatte, waren alle glücklich. Kleiner Aprilscherz zur Unzeit, denn natürlich haben wir weder irgendwelche Stimmabgaben unbeachtet noch unser Riesenbaby oder den Mini-Köter auch nur auf Griffnähe an Eure Karten herangelassen. Nein, nein, die Spitzenreiter sind ganz ohne unser Zutun vom Sockel gekippt – wobei das neue Jahr sogar einen neuen Top-Seller hat! Ihr habt in den Top Twenty nach langer Zeit „Die Siedler" der Mülheimer Blaubeißer vom angestammten Spitzenplatz auf die darunter liegende Etage vertrieben, um die (auch nicht mehr ganz taufrischen) Westwood-Wüstenwüchse mit„Dune II" auf den Thron zu setzen. In der AGA-Liste geht hingegen die Angst um, denn hier konnte sich Attics „Fears" auf der Top-Position etablieren – gefolgt von den Maxis-Baumeistern mit „Sim City 2000". Die Nr.1 des Vormonats, „Biing!" von reLine, mußte von der privaten in die staatliche Krankenkasse wechseln und ist daher nur noch an dritter Stelle zu finden. An der Ladenkasse machte dagegen überraschend „Dungeon Master II" das Rennen, vermutlich, weil das neue FTL-Rollenspiel erst geraume Zeit nach unserem Test offiziell ausgeliefert wurde. Für Ikarions „Mad News" waren das natürlich bad news, denn sie verbreiten ihre Nachrichten jetzt nur mehr vom zweiten Platz aus. In Euren CD-Charts liegt diesmal MicroProse vorne und nahm nach vielen, vielen Monaten Psygnosis das Zepter aus der Hand: Derzeit schippert man auf dem Silbermeer also lieber mit den „Pirates! Gold" als durch den „Microcosm". Um so erstaunlicher, als der Oldie-Freibeuter hier einen Titel ablöste, der seit Anbeginn der CD-Listen ganz oben stand! Ganz unten (auf der Nebenseite) steht dagegen unsere Regine mit ihren verrückten Vorlieben. Wer sich mit ihr anlegen will, muß also schon ein geschicktes Händchen haben – und wo ließe sich das besser trainieren als beim Angebot unserer aktuellen Special-Charts? Geschickt wäre es übrigens auch, wenn Ihr uns auf einem Kärtchen Eure aktuellen Spiele-Favoriten benennen würdet, denn so und nur so könnt Ihr mit etwas Glück…

1 x Super Street Fighter II Turbo
1 x Virtual Karting
1 x Soccer Stars '96

…gewinnen! Die Anzahl der Nennungen ist uns dabei völlig egal, nur müssen die Titel nach ECS-, AGA- und CD-Versionen sortiert sein. Dann noch unsere Adresse und den Wunschgewinn auf dem Dokument vermerken, richtig frankieren und Eure Anschrift leserlich aufschreiben, schon seid Ihr bei der Verlosung dabei. Und Dabeisein ist schließlich alles, oder? Nicht ganz, denn es fehlt ja noch das Ziel für Euren Bestechungsscheck (war wieder nur ein Scherz: Bargeld tut's auch!), aber das folgt in wenigen Millimetern.

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (11) DUNE II

2. (1) DIE SIEDLER
3. (3) BUNDESL. MAN. HATTR.
4. (5) COLONIZATION
5. (4) CIVILIZATION
6. (–) WING COMMANDER
7. (18) INDIANA JONES IV
8. (–) BATTLE ISLE 2
9. (8) SENSIBLE WORLD O. SOCCER
10. (17) AMBERMOON
11. (7) BIING!
12. (6) PIZZA CONNECTION
13. (13) ELITE II
14. (2) SYNDICATE
15. (–) WORMS
16. (20) FLIGHT O. T. AMAZON QUEEN
17. (–) ANSTOSS
18. (–) DEATH OR GLORY
19. (–) PINBALL FANTASIES
20. (–) SIMON THE SORCERER

TOP TEN A1200

1. (6) FEARS

2. (3) SIM CITY 2000
3. (1) BIING!
4. (8) BUNDESL. MAN. HATTR.
5. (–) PINBALL ILLUSIONS
6. (4) OLDTIMER
7. (–) ALIEN BREED 3D
8. (7) STAR TREK
9. (2) UFO – ENEMY UNKNOWN
10. (5) SIMON THE SORCERER

TOP TEN CD32

1. (2) PIRATES! GOLD

2.	(1)	MICROCOSM
3.	(–)	PINBALL ILLUSIONS
4.	(–)	WING COMMANDER
5.	(7)	ERBEN DER ERDE
6.	(3)	BANSHEE
7.	(5)	SUBWAR 2050
8.	(–)	ALIEN BREED 3D
9.	(6)	THEME PARK
10.	(–)	FEARS

TOP SELLER

1. (–) DUNGEON MASTER II

2.	(1)	MAD NEWS
3.	(4)	FEARS
4.	(3)	FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
5.	(5)	ALIEN BREED 3D
6.	(2)	DER SEELENTURM
7.	(–)	WHEELSPIN
8.	(–)	COLONIZATION
9.	(–)	WORMS
10.	(8)	GLOOM

PERSONAL FAVORITES

REGINE

1. MAD NEWS
2. EXILE
3. CITADEL
4. LEADING LAP
5. DER REEDER

TOP SELLER DES JAHRES

1. (4) THEME PARK

2.	(1)	BUNDESL. MAN. HATTR.
3.	(–)	FIFA INT. SOCCER
4.	(–)	CRYSTAL DRAGON
5.	(–)	DIE SIEDLER
6.	(–)	WING COMMANDER
7.	(3)	FUSSBALL TOTAL!
8.	(–)	OLDTIMER
9.	(5)	DER SEELENTURM
10.	(2)	UFO – ENEMY UNKNOWN

DIE BESTEN AKTUELLEN GESCHICKLICHKEITS-SPIELE

1. RUFF'N'TUMBLE 91%

2.	ALADDIN (AGA)	86%
3.	SOCCER KID (CD32)	85%
4.	KID CHAOS	82%
5.	THE MISADVENTURES OF FLINK (CD32)	82%
6.	BUBBLE & SQUEAK (CD32)	82%
7.	BASE JUMPERS (CD32)	76%
8.	WHIZZ (AGA)	75%
9.	LOLLYPOP	75%
10.	BENEFACTOR (CD32)	74%

PD BOX

Selbst im kürzesten Monat des Jahres finden sich ja immer ein paar Minuten für ein kleines Spielchen. Aber Vorsicht: Auch wenn es sich bei diesen sechs Neuerscheinungen aus der Nordlicht-Serie um besonders preiswerte Zeitvertreibe handelt, können aus den Minuten doch schnell Stunden werden!

Unsere Test-Zeit haben wir als erstes auf die Scheibe **Nordlicht-Spiele 70/5** verwandt, allerdings nicht auf die verunglückte SEUCK-Ballerei **Highway Patrol**, sondern auf das ebenfalls hier befindliche und sehr putzige Remake des Oldies „Clowns": Bei **Circus** geht es wieder einmal darum, mit Hilfe einer mausgesteuerten Wippe zwei Clowns abwechselnd in luftige Höhen zu katapultieren, um vorbeifliegende Luftballons zerplatzen zu lassen. Aufgelockert wird das zwar simple, aber zumindest kurzfristig recht unterhaltsame Spielprinzip durch vereinzelt auftauchende Extras wie Zusatzleben oder lenkbare Hüpfer. Auch damit ist diese Amiga-Manege gewiß keine Arena der Sensationen, aber dank der intuitiv beherrschbaren Steuerung und knuddeliger Sounds doch immer wieder einen Besuch wert.

Weniger friedlich geht es auf der Disk mit der Bezeichnung **Nordlicht-Spiele 70/7** zu, wo mit **Argus** eine knallharte AMOS-Ballerei auf hart knallende Kampfpiloten wartet. Technisch überzeugt der Vertikalscroller durch sauber bewegte und im Stil des Klassikers „SWIV" gehaltene Grafiken sowie eine stimmungsvolle Intromelodie, während man auf der spielerischen Habenseite zahlreiche Extrawaffen und Endgegner entdeckt. Aber den Vogel schießt ganz klar die aufmunternde Aufgabenstellung in der Anleitung ab: Weil es ohnehin zu viele mittelmäßige Piloten gebe, wird man zu einem Himmelfahrtskommando gegen die übermächtigen Aliens befehligt – sollte er wider Erwarten überleben, warten noch unmöglichere Aufträge auf den Spieler. Banzai, Ihr Kamikazes!

Nach soviel Weltraumstreß tut es richtig gut, wieder feste Plattformen unter die Füße zu bekommen, etwa auf der **Nordlicht-Spiele 71/7**. Die hiesige Demoversion von **Smarty and the nasty Gluttons** entpuppt sich nämlich nicht nur als schön gezeichnet und toll animiert; hier weiß auch die innovative Spielidee zu fesseln: Es geht gegen ebenso knuddelige wie ängstliche Monster, die sich sofort zusammenrollen, wenn man sie mit Elektroschocks malträtiert. In dieser Form lassen sie sich dann über den Plattformrand auf ihre Kollegen schubsen, was dem Helden einen der Schlüssel für den Weg in den nächsten Abschnitt einbringt. Erschwert wird die Sache durch mutierte (= überhaupt nicht ängstliche) Gegner sowie ein lustig herumspringendes Monsterbaby, das einem die sauer erkämpften Schlüssel aus der Tasche angeln will. Übrigens: Die Programmierer suchen noch nach einem Vertrieb für ihr originelles Spiel, das in der Vollversion fünf Welten à fünf Levels sowie zwei separate Bonusgames umfassen soll – falls also ein Distributor mit Bedarf an neuen Titeln mitlesen sollte… Und falls Ihr noch nicht überzeugt seid, dann überzeugt Euch vielleicht der „Puzznic"-Klon **Getem**, den man quasi als Zugabe auf der Disk findet.

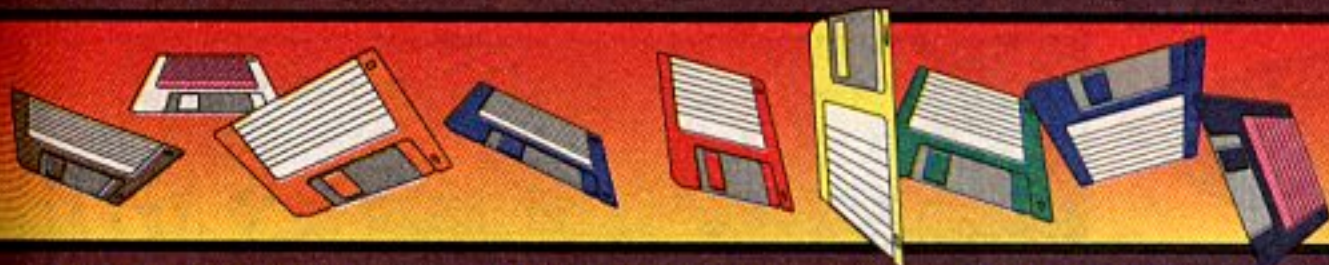
Noch verrückter geht es auf der **Nordlicht-Spiele 72/2** zu,

Die Klassik-Clowns im Circus

Die Kamikaze-Ballerei: Argus

Zum Davonfahren: Highway Patrol

Das Bonus-Puzznic: Getem

Distributor gesucht: Smarty

wo neben einer merkwürdigen „PacMan"-Variante namens **Pallukat** (Duelle mit ballernden Pillenfressern und unmotiviert umherhuschenden Geistern außerhalb der üblichen Labyrinthe) eine noch seltsamere Backgammon-Variante wartet: Bei **Shroom Gammon** hat man das übliche Brett kurzerhand in eine mehrere Bildschirme große Wiese verwandelt, durch die die beiden menschlichen Spieler nach den normalen Backgammonregeln ihre Pilze (englisch „mu*shrooms*") würfeln. Die Schwammerl hüpfen dann durch kunterbunte Grafik und spiegeln sich dabei sogar in jenem Bach, in dem geschlagene Unglückspilze versenkt werden. Intromusik und Sound-FX können ebenfalls überzeugen, warum also nicht die vier englischen Pfund Sharewaregebühr einsenden, um im Gegenzug allerlei Extras und einen Computergegner zu erhalten?

Weiter geht's mit der **Nordlicht-Spiele 72/6**, die außer zwei eher vergessenswerten Spielchen (das spartanische Autorennen **Banger Racers** und die Patience-Variante **Calculation**) einen sehr ansprechenden Ableger von „Great Giana Sisters" bzw. „Bubble Bobble" enthält: In **Jimmy's** marschiert der kaugummikauende Titelheld durch zwei überlange, bonbonbunte Stages, zerbubbelt niedlich animierte Widersacher und weicht garstigen Fallen aus. Dabei muß er des öfteren auf seine eigenen Blasen hüpfen, um höhergelegene Plattformen zu erklimmen oder extrabreite Fallgruben zu überwinden. Dazu der Shareware-Aufruf: Wer die komplette Teststrecke mit zwei Dutzend Abschnitten kennenlernen will, ist mit zehn Dollar dabei.

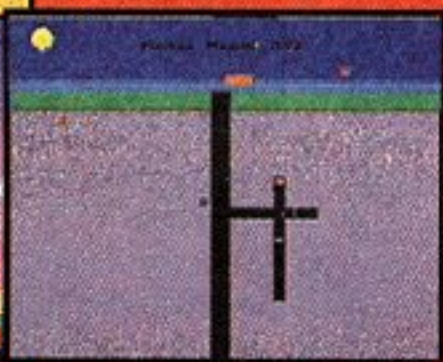
Zu guter Letzt hätten wir noch ein echtes Highlight in petto: **Imperium Terranum** auf der **1200 Mix 360 a-e** belegt nicht umsonst fünf Disketten, denn dieses AGA-Weltraumstrategical kann mit hochauflösenden Grafiken und neu arrangierten Versionen klassischer Musikstücke aufwarten! Zunächst muß hier unser Sonnensystem vollständig erschlossen werden, anschließend geht es an die Besiedelung (oder Eroberung, je nachdem) der übrigen 24 Systeme. Bei der Invasion von Planeten darf auf Wunsch auch selbst Hand angelegt werden, ansonsten taktiert man zeitungebunden und bequem per Mausklick. Recht nett gemacht ist hier vor allem die Vorstellung der jeweils neuesten technischen Errungenschaften (Carbonfasern, Halbleiter, Fusionskraftwerke, Warptechnologie usw.) durch sehr schicke Zwischenbildchen. Die einzigen harten Kritikpunkte betreffen die ohne Fast-RAM nicht funktionierende HD-Installation und das Fehlen eines Multiplayermodus. Doch das sollte niemanden davon abhalten, dem Autor 20 Märker für das Keyfile zuzubeamen, mit dem dann auch die mächtigsten Schlachtschiffe zur uneingeschränkten Verfügung stehen.

So, fehlt nur noch die Bezugsadresse, bei der Ihr die vorgestellten Games für vier Sterntaler pro Disk abgreifen könnt:

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Bis auf das AGA-Imperium laufen alle Spiele auf allen Amigas ab 1 MB RAM. Und ehe wir's vergessen: Unabhängig von der Bestellmenge fallen weitere vier Märker fürs Porto an – sowie die üblichen Nachnahmegebühren, falls der Postmann zweimal klingeln muß. (mz)

Killt PacMan: Pallukat

Das überwucherte Brett: Shroom Gammon

AGA-Strategie für Anspruchsvolle: Imperium Terranum

Jimmy kaut zum Regenbogen

Kosten nichts und sind auch wenig wert: Banger Racers und Calculation

ALIEN BASH II & ERIK

Besondere Situationen erfordern besondere Maßnahmen: Wenn zwei Shareware-Aktionisten selbst so manchen Vollpreistitel alt aussehen lassen, dann ist uns das ausnahmsweise ein Extralob auf einer Extraseite wert!

Die beiden Briten Glen Cumming und Myles Jeffery liefern hier einen famosen Lückenbüßer für all jene ab, die schon seit Monaten unverzagt auf die zweite Chaos-Maschine der Bitmap Brothers warten. Tatsächlich sieht der vorliegende Demolevel von Alien Bash II der originalen „Chaos Engine" zum Verwechseln ähnlich – die Animation ist sogar etwas weicher, dafür fehlt dem ansonsten identischen Gameplay jedoch der Duo-Modus. Es dürfen also nur Solisten mit diversen (umschaltbaren) Wummen im Handgepäck durch schmucke Fantasylandschaften laufen, die clever agierenden Feinde weglasern und alles aufsammeln, was nach Energieriegel, Munipack oder sonstigem Extra aussieht.

Das Gameplay verlangt zwar nach dem ganzen Helden, ist aber nie unfair und zudem grandios in Szene gesetzt: Begleitet von feinen Sound-FX, werden mächtige Mauern gesprengt, Brücken geschlagen und die Geschützgräben des Gegners zugebombt. Da versteht es sich von selbst, daß wir die angekündigte Vollversion mit acht Levels, Shops und weiteren Extrawaffen ausführlich testen werden!

Was anderes könnte sich hinter solch einem Titel verbergen als ein Comic-Hüpfical mit einem feschen Wikinger in der Hauptrolle? Vorläufig läuft und springt der Nordländer noch durch eine Demowelt mit sieben in alle Richtungen scrollenden Multicolor-Levels – in der Vollversion sollen noch sechs weitere, deutlich abwechslungsreichere Welten dazukommen. Aber bereits hier ist jede Menge los: Es gilt, Schlüssel für versperrte Tore zu finden, Morgensternen mit mordsmäßig scharfen Spitzen auszuweichen und die knuddeligen Widersacher mit der Standardwaffe oder den käuflichen Drei-Wege-Ballermännern niederzumähen. Für fleißige Münzensammler halten die Shops zudem noch viele weitere Goodies bereit, aber wer hier trödelt, wird statt dessen mit besonders anhänglichen (= zielverfolgenden) Biestern bestraft.

Bonusleben, Diamanten und ähnliche Sammeleien steuern genauso ihr Scherflein zum Spielspaß bei wie die gelungene Handhabung. Mosern ließe sich höchstens über den ziemlich abgedrehten Sound, aber bei einem Einstandspreis von vier Märkern kann man schon mal am Lautstärkeknopf drehen, oder? (rl)

INFO & BEZUG

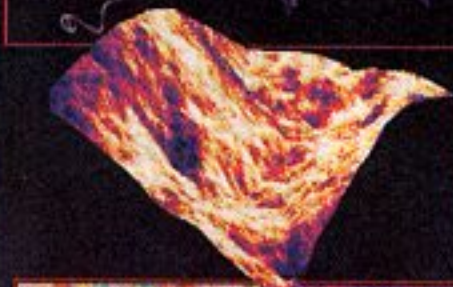
Beide Spiele laufen auf jedem Amiga ab 1 MB Chipmem und sind unter der Bezeichnung **Nordlicht-Spiele 67/6** (Alien Bash II) bzw. **Nordlicht-Spiele 68/1** (Erik) im Austausch gegen je vier Märker plus 4,– DM für Porto & Verpackung oder die üblichen Nachnahmegebühren erhältlich bei:

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

DEMO Galerie

Gesägt, tun, getan: Wie letztes Mal versprochen, haben wir diesmal vier ausgewachsene Megademos zum Sehtest eingeladen – insgesamt 13 Disks landeten dabei im baß erstaunten Laufwerk!

DEEP – THE PSILOCYBIN MIX

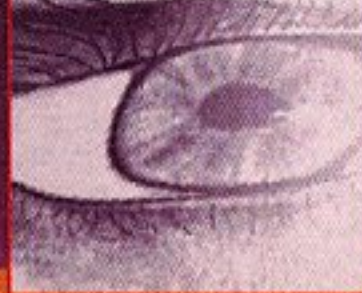
Ein Phänomen aus der Musikbranche hat nun auch die Demoszene erfaßt: der Remix. Dabei hat diese Koproduktion von CNCD/Parallax mit dem vor drei Ausgaben vorgestellten „Deep" bloß noch einige Bilder und Optikeffekte gemeinsam. Die abgedrehte Musik im Industrial-Stil und das umgekrempelte Design vermitteln zudem einen völlig neuen Eindruck. So ist das Tempo jetzt vom Start weg beachtlich, wenn kunterbunte Iso-Berge über den Screen rotieren, farbverfremdete Damen vor einem 3D-Tunnel die Begrüßung erledigen, Frauenbeine sich um ein Farbkaleidoskop schlingen oder eine pulsierende Faust auf eine Wasserfläche schlägt. Es folgt ein Marsch durch bunte 3D-Gänge mit Motion Blur-Effekt, anschließend dreht sich ein Kristall über die originalen Delphine. Dann leuchtet ein phongschattierter Stachelball auf, texturierte 3D-Tunnel zoomen und winden sich, ein Clownsgesicht feuert Laserblitze ab. Kurz und sehr gut: ein Highlight!

FEAR

Die Mysticer begrüßen den Betrachter mit dem mehrere Screens füllenden Gruppenlogo, lassen einen vollschattierten Ball über den Screen hüpfen und bekleben einen Quader mit transparenten Tapeten. Anschließend droht ein fieser Doktor mit der Spritze, er landet ebenfalls auf einem Würfel und wird durch die Twirl-Mangel gedreht. Von flotter Dancemusik begleitet, tanzen daraufhin colorcycelnde Quader umher und leiten zum verträumten Endpart über. Hier verkünden zunächst ein Clown und eine „geistvolle" Schönheit, daß sie „Intel lieber outside" hätten, es folgt ein Flug durch ein rosarotes Quader-Weltall, und am Interlaced-Hires-Screen tanzt ein Vektorkörper das Ende herbei. Es gibt also viel zu sehen und auch viel zu hören, bloß fehlt es dem Angstmacher ein wenig am konsequenten Styling.

FEAR

MYSTIC

INSTINCT

Die Nachwuchs-Demologen von C-Lous heißen uns mit einem starrenden Auge willkommen, lassen dann einen phongschattierten Metallring über den vollaufgelösten Lores-Screen tanzen, starten eine wüste Achterbahnfahrt durch eine vorgerenderte Berg- und Talstrecke und zeigen, wie ein in Echtzeit kalkulierter 3D-Edelstein auszusehen hat. Sodann bringt man der Pupille vom Anfang am Copper Chunkyscreen das Wellenschlagen bei, kurz danach wird der bereits bekannte Metallring gedreht, gewunden und herangezoomt. Zwischendrin und am Ende sind Stilleben von hoher Qualität zu sehen, dazu erklingen nette Danceklänge. Ein bißchen kurz, aber nicht unfein, was die Jungs von C-Lous da binnen einer Woche (!) auf die Beine gestellt haben.

PYT

Last but alles andere als least ein Meisterwerk von Subacid. Es beginnt mit einem laaangen Flug durch Unterwasserschluchten, die vor Lichteffekten nur so strotzen. Es folgen Spielereien mit schattierten 3D-Edelsteinen und Polygonquadern, sodann wird eine weibliche Schönheit am Chunkyscreen durch die Mangel gedreht, Feuerbälle tanzen und weichen schließlich einem rotierenden Molekül, das sich in einer Säule spiegelt. Vor typischen H.R. Giger-Motiven hinterläßt dann ein schattierter Würfel eine Schleifspur am Screen, aus wallenden Fluten schält sich eine Lady heraus, und den Abschluß bilden die von Farbspielereien unterlegten Credits. Davor und zwischendurch gibt es reizvolle Porträts (ganz überwiegend von reizvollen Frauen) zu bewundern, womit Pyt schon ein echter Hingucker ist – aber auch ein starker „Hinhörer".

GIB'S MIR!

Keine Frage, diese Digi-Shows gehören allesamt in eine ordentlich geführte Softwaresammlung. Welche Rechnerkonfiguration jeweils verlangt wird, steht wie gewohnt nebenan. Anzumerken wäre noch, daß außer „Fear" alle Progis komprimiert geliefert und erst auf Festplatte entpackt werden – das nötige Tool liegt kostenlos bei. Und falls Ihr eine Silberschleuder besitzt: Auf der BEGLEIT-CD DES MULTIMEDIA JOKER finden sich stets ausgewählte Demo-Highlights für Euren Amiga! (rl)

Titel	Lauffähig auf	Preis/Lieferumfang	Bezug
DEEP (CNCD/PARALLAX)	A1200 & A4000 HD und 6 MB RAM erforderlich	12,– DM + 4,– DM Porto 4 Disks	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
FEAR (Mystic)	A1200 & A4000 Zweitfloppy erforderlich, HD wird unterstützt	6,– DM + 4,– DM Porto 2 Disks	
INSTINCT (C-Lous)	A1200 & A4000 HD erforderlich	9,– DM + 4,– DM Porto 3 Disks	
PYT (Subacid)	A1200 & A4000 HD und 6 MB RAM erforderlich	12,– DM + 4,– DM Porto 4 Disks	

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Tja, was eine echte **Odyssey** sein will, muß ihren Teilnehmern schon mehr als dümmliches Herumgehüpfe zu bieten haben: Da müssen Rätsel geknackt, Ungeheuer bezwungen, Auswege aus verzwickten Labyrinthen gefunden werden und vieles mehr. Mit anderen Worten: ein Job für Martin Vetterling, der es in schlappen drei Tagen (!) geschafft hat, die Odyssee seines irrhüpfenden Helden zu beenden! Hier nun also der Irrfahrt erster Teil:

Equus: Springe vom Bug (!) aus aufs Festland. Schlendere an den wohlgesinnten Fröschen vorbei nach rechts. Hüpfe nach oben und entfleuche den Geschossen der Bogenschützen nach rechts. Binnen kurzer Zeit wirst Du grasbewachsene Plattformen erspähen, die nach links oben führen – springe sie hoch und schnappe Dir den Key. Begib Dich jetzt zu einem Tor, hinter dem sich ein Eingang zu einer Höhle befindet, die betreten werden sollte. Latsche nun die Stufen links hinunter und trabe nach rechts, über die Schalter (Steinmonster von oben!), die Treppe hoch und stürze Dich nachfolgend rechts runter (jetzt wird's ein wenig kitzlig!). Lege den Hebel um – und flitze nach rechts, ehe Dich der Felsbrocken in ein wabbeliges Etwas verwandelt! Dieser Gefahr entkommen, begibst Du Dich nach Osten, Süden, Westen, über die Schalter (trete auf den Schalter, warte, bis der Pfeil vor Deinen Füßen auf die Steine knallt), Süden (Punkt 1), Westen (Steinmonster!), Süden und Osten (Spinnen!), wo schließlich ein Key den Weg in Deine Pranken findet. Eile zu Punkt 1 und öffne das rechte Tor. Eile gen Osten, bis Du zu einer Treppe gelangst; steige sie empor, lege den rechten Hebel um, haste nach links und trete auf den im Boden angebrachten Knopf, so daß ein Pfeil den Schalter links von Dir betätigt – theoretisch sollte die Klappe rechts von Dir jetzt aufgesprungen sein.

Stürme nach Süden und Westen (Continue Kugel), um die allererste Morph-Fähigkeit zu ergattern – es ist die des Steines (F2). Stolziere nach Westen, die Stufen hoch und rolle (!) durch den schmalen Korridor (blockierende Steinmonster werden dabei einfach zerschmettert). Zwischendurch mußt Du einmal „Space" drücken, denn sonst kommst Du nicht auf die andere Seite. Dort angekommen, mußt Du an den Pfeilen, deren Schußrhythmus von den oben flanierenden Fröschen abhängt (also nicht abzuschätzen ist), vorbeikommen. Spurte die Stufen hoch, krall Dir den Schlüssel, der im Nordwesten des Raumes die Gesetze der Schwerkraft bricht, und lasse Dich anschließend rechts runterplumpsen. Sprinte nach Westen und schließlich so weit nach Norden, wie nur irgend möglich. Den dortigen Schalter legst Du um, hangelst Dich durch die somit geöffnete Luke, kullerst den rechts kauernden Stein nach Süden und schließlich nach Osten auf den Knopf im Boden – daraufhin wird sich weiter rechts eine Klappe auftun. Reiße Dir den dort herumoxidierenden Schlüssel (Punkt 2) unter den Nagel und verlasse die Höhle.

Wieder an der frischen Luft, hastest Du nach Westen und sperrst die Tür auf, hinter der sich ein Schlüssel befindet. Schnapp Dir den Türöffner und begib Dich zu Punkt 2, um das linke Tor aufzuschließen und Dich in die Tiefe zu stürzen. Unten mußt Du eine, gelinde ausgedrückt, „heikle" Aufgabe erledigen: Trete auf den linken Knopf, versetze dem nach oben schießenden Pfeil einen Schwerthieb, so daß er gegen den an der linken Wand angebrachten Schalter saust; quasi im selben Moment wirbelst Du herum und vollbringst das gleiche Kunststück auf der anderen Seite. Breche nicht in Verzweiflungstränen aus, wenn das bei den ersten zehn Versuchen nicht klappt – wie heißt s doch so schön: Gut Ding will Weile haben. Wenn es geklappt hat, müßte sich die Luke unter Dir aufgetan haben. Laß Dich nach unten fallen und laufe nach Westen, die Plattform hoch, um den Schalter zu betätigen, dann wieder nach unten und nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht. Verwandle Dich in den Stein und verschwinde durch das kleine Loch. Wiederhole das einige Male, marschiere nach rechts und rolle durch das winzige Loch. Zirkuliere an der Continue-Kugel vorbei (bei Aufleuchten aktiviert) und über die Spinnen rüber (minimaler Energieverlust), springe nach oben und kullere nach links (vergewissere Dich zuvor, ob Dein Energiebalken voll ist!). Alles, was im Wege steht, wird ohne Rücksicht auf Verluste plattgewalzt!

Baldmöglichst nimmst Du wieder die Gestalt des Menschen an, hastest nach Westen, Norden (Hebel umlegen), mit dem Stein nach Süden. Letzteren postierst Du auf dem Knopf. Spaziere durch das dadurch geöffnete Tor nach Osten, laß Dich herunterfallen und spurte nach Westen, dann durch das südliche Felsentor nach unten und schließlich nach links. In dem dortigen Raum mußt Du Dir einen weiteren Schlüssel unter den Nagel reißen. Verlasse die Höhle und begib Dich anschließend in den Osten dieser Insel, wo ohnehin schon leicht lädierte Steine darauf warten, durchbrochen zu werden. Öffne das Tor, kullere die Treppe hinunter und weiter nach links. Nimm die Gestalt des Menschen an (Space drücken) und suche nach einem rötlichen Tor (Punkt 3). Von dort aus eilst Du nach Westen, an dem Felsbrocken vorbei und die Stufen runter (Bogenschützen killen). Auf der unteren grasbewachsenen Fläche angekommen, springst Du drei Plattformen nach oben und fünf nach links oben. Postiere Dich auf den beiden Steinen links an der Plattform, mutiere zum Stein und zirkuliere nach rechts (natürlich darf Dir dabei nichts im Wege stehen). Das wiederholst Du so lange, bis die ramponierten Steine nachgeben und Du in einem Raum landest. Haste bzw. rolle die Gänge entlang bis in eine weitere Höhle. Schlendere dort nach Westen und betätige alle Schalter auf Deinem Weg nach unten. Einen Stein legst Du auf den links unten angebrachten Schalter, so daß sich das Tor öffnet und Du gemütlich hindurchtrotten kannst. Stürze Dich in die scheinbar unendliche Tiefe, setze einen Fuß auf den Knopf und versetze dem Pfeil einen Schlag, so daß dieser nach rechts flitzt und Dir quasi den Weg freimacht.

Sonstige Probleme sollten sich Dir auf der Suche nach dem Schlüssel nicht stellen. Zwar mußt Du es noch mit einigen Schaltern aufnehmen, doch das war's dann auch schon. Den Key in den Griffeln haltend begibst Du Dich zu Punkt 3, öffnest das Tor und gehst nach Norden, Westen, Norden. Durch eine bestimmte Taktik (die schriftlich einfach unmög-

lich zusammenzufassen ist, weil letztendlich zu wirr) wirst Du zu einer Vogelstatue gelangen. Reiße ihr den Kristall aus den Krallen und verrichte, was Dir aufgetragen wurde…

Epeira: Begib Dich aufs Festland und schließlich in die etwas weiter östlich gelegene Höhle. Schlage folgenden Weg ein: Westen, Süden, Osten, Süden, Osten, springe nach rechts, lege den Hebel um, schreite nach links, nach unten und so lange nach rechts, bis Du zu einer Luke kommst, die ein Extraleben (die zwei gekreuzten Schwerter) verbirgt. Warte, bis eine etwas weiter oben herumwuselnde Spinne auf einen Schalter tritt und Dir somit den Zugang freigibt. Verlasse den kleinen Raum anschließend und eile nach Osten in einen größeren. Springe auf das erste Holzbrett, dann auf das darunter, und hopse nach rechts auf das nächste Brett. Jumpe nach rechts oben und von dort aus auf die Steine (die Stufen führen zu einer Continue-Kugel). Gehe nach Norden, Westen, trete auf den Knopf am Boden (direkt unter Dir wird ein Felsen nach oben gezogen werden), betätige den dahinterliegenden Schalter, gehe wieder nach oben und so lange nach Westen, bis Du einem Schalter gegenüberstehst. Lege ihn um (Pfeil von hinten!) und kralle Dir den Schlüssel.
Mache Dich auf den Weg nach draußen. Im grellen Tageslicht stehend, saust Du nach Osten, durch das Tor und in die nächste Höhle. Schnapp Dir den Schlüssel (Weg: Westen, Süden, Osten, Süden, Westen) und sag der Höhle vorerst good-bye. Suche die grasbewachsenen Plattformen, wo Energie in Form von Äpfeln auf den Bäumen wächst, nach zwei roten Toren ab. Du solltest die beiden Keys, die erforderlich sind, um sie zu öffnen, schon im Reisegepäck haben. Sacke das dahinter versteckte Extraleben ein und klappere die oberen Ebenen nach der Morph-Fähigkeit „Grashüpfer" ab (kleiner Tip: suche ganz weit oben), erst dann stattest Du der Höhle einen weiteren, diesmal längeren, Besuch ab. Marschiere nun also nach Westen, Süden, Osten, „grashüpfe" (F7 drücken) durch die rechte Lücke in der Mauer und setze Deinen Weg folgendermaßen fort: links, unten, rechts. Suche das Areal nach einem Tor und dem passenden Schlüssel ab. Öffne das Tor, gehe hindurch, und lege den Hebel via Schwerthieb um. Schlage folgende Richtungen ein: unten, links (auf die andere Seite jumpen und den auf dem Boden angebrachten Schalter betätigen), unten, links, unten (Punkt 1), links, unten, links, unten und rechts. Verforme Dich zum Grashüpfer und spring Dich durch nach Osten. Gleich nachdem Du auf dem Boden gelandet bist, springst Du noch mal mit ordentlich viel Dampf nach Osten, um einen Hebel an der Wand umzulegen. Gehe nun nach Westen, Süden (der rechte Schalter bleibt, wie er ist!) und wiederum nach Westen.
Ehe Du die Maschine in Gang setzt, muß im Norden, vor dem Tor, ein Hebel umgelegt werden. Erst dann wird das Gebilde aktiviert, und zwar indem Du den linken Schalter betätigst. Das Froschwesen wird Dir helfen, an den im Süden schwebenden Schlüssel zu gelangen. Öffne mit letzterem das nördliche Tor, gehe hindurch und klappere die oberen Ebenen nach einem Schlüssel ab. Anschließend verschwindest Du zu Punkt 1, hastest von dort aus gen Osten, öffnest das Tor (Spinnen!), gehst hindurch, unter dem ausgetrockneten Spinnenkörper, aus dem, nebenbei bemerkt, mehr und mehr Spinnen herauskriechen, hindurch in den rechten Raum, wo sich der Sinn dieser Insel befindet. Sammle das Ding ein und kehre zum Boot zurück.

Leo: Begib Dich aufs Festland und anschließend auf die höchste Plattform (neben der Continue-Kugel), von wo aus Du nach rechts oben in die Nische springst. Die Steine zerstörst Du, indem Du als Mensch hochspringst und Dich, noch in der Luft, in einen Felsen verwandelst. Betrete die Höhle. Schlage folgenden Weg ein: links, die Stufen runter, links (den Kobold murkst Du gnadenlos ab), hinunter, rechts (Kobold), hinunter, rechts (Steinmonster). Wähle den zweiten Weg von unten. Kullere an sein Ende (Punkt 1). Mit einem gewagten, aber nicht minder gekonnten (Gras-) Hüpfer landest Du auf der rechten Plattform, von wo aus Du, diesmal ruhig mit etwas mehr Power in den Beinchen, nach Osten hechtest. Eile rechts die Stufen hinunter und betätige die drei Knöpfe auf dem Fußboden, so daß der etwas weiter rechts herumlungernde Frosch einige Stockwerke hinabfällt und einen Schalter drückt, der das Öffnen der linken Klappe bewirkt. Gehe durch diese nach unten. In Gestalt des Grashüpfers schleichst Du den rechten schmalen Weg entlang und drückst auf den Knopf, so daß das Froschwesen hinter Dir her nach links, unten und schließlich rechts trotten kann. Durch die großzügige Hilfe der eben befreiten Kreatur gelangst Du über die drei Felsen auf die andere Seite.
Hier sackst Du die Morph-Fähigkeit „Eichhörnchen" (F1) ein und trabst weiter nach Osten und Süden. Seltsamerweise wird genau hier die neue Morph-Fähigkeit gebraucht. Sause also in Gestalt des Nagers nach links (den waagerechten Weg entlang), über die Seile und springe schließlich an der linken Wand hoch, bis Du bei Punkt 1 angelangt bist. Verlasse die Höhle. Extraleben gefällig? Na, dann begib Dich auf die rechte Plattform und verschwinde als Eichhörnchen im Loch… Ein Leben reicher, darfst Du jetzt gleich unter Beweis stellen, wie gut Du grashüpfen kannst, denn nun heißt es immer weiter nach oben springen. Auf der allerletzten grasbewachsenen Plattform angekommen, müßtest Du drei Seile erspähen. Dann springe nach rechts auf die Steine, werde zur reißenden Wildsau oder auch zum zahmen Eichhörnchen, flitze auf dem obersten Seil gen Osten und schließlich nach Süden bis zu einer weiteren Höhle. Schlage folgenden Weg ein: Westen, Süden, Osten (Continue-Kugel), Süden, Osten, als Eichhörnchen nach Süden, Osten,

Süden und auf den Schalter. Verwandle Dich, auf dem Knopf stehend, in den Grashüpfer und jumpe nach rechts oben durch das Loch, ehe der Felsen es wieder blockiert. Springe nun nochmals nach rechts oben (wenn nötig), verwandle Dich in Deine Ursprungsform und promeniere nach Süden, Westen (Pfeile), Süden und schließlich Osten (Continue-Kugel).
Werde zum Grashüpfer, springe auf den linken Absatz und dann nach rechts – sobald Du direkt über der Plattform bist, drückst Du auf die Leertaste, so daß Du hundertprozentig auf den Steinen landest und nicht darüber hinausfliegst. Das muß einige Male wiederholt werden (achte auf die Spinnen), bis Du Dich ganz rechts wiederfindest. Dort verwandelst Du Dich in das Eichhörnchen und huschst nach Osten. Hechte die sieben Seile hoch und mopse Dir den Schlüssel. Gehe wieder nach links auf das Seil, drücke Space – und anschließend wieder F1, damit Du nicht ganz nach unten stürzt. Ist alles gutgegangen, hastest Du vom unteren Seil aus nach Osten, die Stufen hoch, rollst (!) durch die Tür nach Süden, trittst auf den Knopf, zirkulierst nach links (Kobold, Spinne) und krallst Dir eine weitere Morph-Fähigkeit (Käfer; F5).
Diese wird auch sogleich eingesetzt, um durch den schmalen Gang (oben) zu flüchten. Am Ende des Mini-Labyrinths änderst Du Deine Gestalt in die des Mannes und hastest den Weg entlang (Spinnen, Kobold). Im großen Raum (Punkt 2) angekommen, mußt Du die Dir gegenüber liegenden Felsen verschwinden lassen, und zwar so: Zuerst mußt Du durch das südliche und anschließend durch das nördliche Labyrinth krabbeln, um je einen Knopf zu drücken. Wieder bei Punkt 2 angekommen, latschst Du in den nächsten Raum (jenen, den Du gerade geöffnet hast) und betätigst mit einem fachmännischen Hechtsprung den Schalter oben in der Räumlichkeit. Laß Dich durch die somit geöffnete Luke fallen. Durchforste nun das Mini-Labyrinth und schnappe Dir vor allem den Schlüssel! Durch den nördlichen Gang wirst Du zum Ein- bzw. Ausgang gelangen. Draußen kletterst Du die rechte Wand hoch bis zu einem Tor, schließt es auf, gehst hindurch, kletterst die linke Wand hoch und trabst nach Westen (Vorsicht! Hier wimmelt's nur so von Spinnen!). Schnapp Dir zu guter Letzt den Schlüssel zum Schloß und kehre zu Deinem Kutter zurück.
So, genug herumgeirrt für heute, den zweiten Teil der Odyssee gibt's dann in der nächsten Ausgabe vor den Latz…

Auch im Winter läßt König Fußball seine treuen Untertanen nicht im Stich und beschenkt sie wohlwollend mit ein paar klasse Tips zu **Sensible World of Soccer** – Steven Will sei's gedankt!
Grundsätzlich sollte man beim Spielerankauf den Angaben über die charakteristischen Fähigkeiten eines Spielers nicht uneingeschränkt Glauben schenken. Geht lieber auf Nummer sicher und testet Euren Kandidaten vor Vertragsabschluß in einem Freundschaftsspiel.
Bei gezielten Käufen empfiehlt es sich weiterhin, einen Spielertausch anzustreben – das spart Kapital! Gleiches gilt für schwer verletzte Mannschaftsmitglieder.
Ziel muß es über die Jahre hinweg sein, jeden Spieler ersetzen zu können, so daß kleinere oder größere Ausfälle die Leistung des gesamten Teams nicht nennenswert zu beeinflussen vermag. Leicht verletzte Spieler aufs Feld zu schicken, bringt im Endeffekt mehr Nach- als Vorteile. Also schon beim kleinsten Anzeichen einer Blessur reagieren und den Kicker aus dem Kader nehmen, um ihm eine angemessene Verletzungspause zu gönnen. Diese Taktik erfordert natürlich mehr Spieler, als ein „normales" Kontingent umfaßt. Daher ist es auch ein wenig einfacher, seine Karriere in England zu beginnen, da hier, zumindest im nationalen Wettbewerb, nur drei Auswechselspieler pro Aufstellung gefordert sind. Ein weiterer Vorteil einer „übergroßen" Mannschaft liegt in der Tatsache, daß dadurch im Falle eines Falles nicht mehr auf die doch recht dürftigen Leihspieler zurückgegriffen werden muß.
Da der Torwart mit 99%iger Wahrscheinlichkeit unverletzt bleibt, lohnt es sich finanziell, den Ersatzkeeper schnellstmöglich zu verschachern und sich den nächstbesten Fliegenfänger aus Australien zu angeln.
Große Ablösesummen sind im übrigen nur bei Abwehrspielern und Torhütern angebracht, da diese im Gegensatz zu den Spielern auf anderen Positionen ihren Marktwert durch gute Leistungen beibehalten oder sogar steigern können.
Ein Tip für Ausbeuter: Wenn Ihr Euch sicher seid, daß Ihr ein Vertragsangebot annehmen werdet, könnt Ihr am Saisonende Eure besten Spieler einfach mitnehmen, indem Ihr sie schon in der noch laufenden Saison gegen die schlechten Kicker Eures zukünftigen Arbeitgebers eintauscht.
Da der Computer die Aufstellung des aktuellen Vereins beibehält, ist es möglich, diesen weiterhin zu schwächen, indem man, kurz bevor man den Verein wechselt, eine absolute Pflaume ins Tor stellt, einen Devensiv-Mann stürmen läßt usw.
Den Marktwert der Offensivspieler konstant zu halten, ist nahezu unmöglich – da jedoch die Fähigkeiten und Stärken von dieser „Abwertung" unberührt bleiben, ist dieser Umstand zwar schmerzlich, aber verkraftbar.
Da gute Spielmacher so selten sind wie Michaels großzügige Tage, ist es durchaus legitim, einen Links- oder Rechtsaußen die Führerrolle übernehmen zu lassen.
Achtet darauf, häufig zu Null zu spielen, da die daraus resultierende Aufwertung der Abwehrspieler übers Jahr hinweg aus einem 1-Millionen-Mann einen 5er-Superstar machen kann, wodurch wiederum ein stattlicher Gewinn zu erzielen ist! Die beste Taktik hierfür ist übrigens die 5-3-2 – der Libero ist dabei Gold wert!

So, und nun zu Euch, Ihr elenden Erdenwürmer: Wenn Ihr Euch in **Worms** schon gegenseitig den Matsch aus der Birne prügeln müßt, dann wenigstens richtig – und zwar so:
Wir haben die Antwort auf die meistgestellte Hotline-Frage der letzten Monate – das Geheimnis des Stups ist gelöst. Ganz so leicht wie PCler haben es Amiga-User allerdings nicht, wenn sie ihre Kontrahenten schubsen wollen: Man stellt sich nah neben den Feind und drückt zweimal schnell den Joystick in die Richtung, in der er steht, dann zweimal in die andere. Mit anderen Worten also z.B. links, links, rechts, rechts oder umgekehrt.
Eine fiese Taktik, um Gegner völlig auszuschalten, sind die Stahlträger: Zwar kann sich der feindliche Wurm je nach

Anzahl der Teleports ein paarmal retten, jedoch kann er Euch sicherlich nicht mehr treffen. Und wenn er nicht mehr beamen kann, bleibt nur buddeln übrig – und dazu sind zumindest die meisten Computer-Würmer zu doof!
Als logische Konsequenz bedienen sich die in Bedrängnis geratenen Kriechtiere des „Zug überspringens" bis zum bitteren Ende.
Explosionen erschüttern die Erde, das ist sicher nicht nur den Profi-Würmchen unter Euch klar – aber habt Ihr gewußt, das man damit gegnerische Kriecher, die auf einer Klippe außerhalb des Explosionskreises stehen, über die Klinge springen lassen kann? Ist nämlich unter dem Vorsprung Wasser, Lava, Säure oder gar eine Mine, so bedeutet das in den meisten Fällen „bye-bye, Wurmi".

LÖSUNG 2. TEIL

GLOOM

Hier also wie versprochen der zweite Teil von Markus Fedorczuks Lösung:

Gothic Tomb

Level 3: Dank der Energiedrinks, die sich links und rechts

von uns befinden, einigermaßen fit, bewegen wir uns in nördlicher Richtung. Gegebenenfalls laden wir noch die Kanone auf. Hinter dem Wandblock lauern auf uns einige Eidechsen. Wir betreten den engen Korridor und biegen dann nach links ab. Der Schalter öffnet die Pforte in westlicher Richtung, doch vorher müssen wir in einem harten Fight unsere Kampfkünste unter Beweis stellen. Durch die nun offene Pforte laufen die Eidechsen auf uns zu. Wir können auf sie in der Nähe des Gangs warten und sie dann einzeln erledigen – die Mutigeren dürfen einen Fight im „Freien" wagen. Dem Korridor folgend, können wir einen Abstecher nach rechts unternehmen. Dort finden wir Munition in Form der Powerups, doch unter anderem auch einige Untote. Am Ende des Korridors warten wir gemütlich auf jeden Feind, der da kommen mag (ca. acht an der Zahl). Dann latschen wir in südlicher Richtung weiter, bis wir einen Schalter erreichen. Wir stellen uns so weit rechts wie möglich auf, während wir den Schalter aktivieren. Danach drehen wir uns schnell um, nehmen zuerst die zwei rechten Feinde unter Feuer, der linke bekommt als letzter sein Süppchen. Nun warten wir auf den Rest der Bande, die uns währenddessen schon lokalisiert hat. Die sieben Eidechsen können wir mit Leichtigkeit bearbeiten, da sie sich einzeln durch den engen Gang zwängen müssen.

Nach der erfolgreichen Reinigung besuchen wir den nördlichsten Teil dieser Gegend. Der dortige Schalter setzt das große Hindernis in der Nähe des ersten Öffnungsmechanismus in Bewegung. Also nichts wie hin. Hier müssen wir aufpassen, daß wir nicht zwischen die Wand und den rotierenden Block geraten, sonst ist es aus! Timing und Präzision stehen in diesem Teilabschnitt hoch im Kurs. An der linken Seite ist ein seltsames Gitter angebracht. Wir öffnen es und nehmen etwas weiter einen Energiedrink, Unsichtbarkeit sowie den Multi-Powerup an uns. Am Boden der Tatsachen aktivieren wir den vierten Schalter, der den Zugang in das östliche Terrain freigibt. In den acht Gängen direkt vor uns befinden sich 16 Eidechsen, die des Lebens müde sind. Kein Problem für uns, ihren Wünschen nachzukommen. Zu guter Letzt latschen wir in die lange „Straße", wo wir den fünften und somit letzten Schalter aktivieren, der uns den rettenden Eintritt in den Teleporter verschafft.

Level 4: Gleich nach der Landung betätigen wir den Schalter, der den Gang in westlicher Richtung öffnet. Nach kurzer Latscherei müssen wir feststellen, daß einige Echsen und Todesdiener mit unserem Fortschreiten nicht zufrieden sind, deshalb bleibt uns nichts anderes übrig, als sie vom Gegenteil zu überzeugen. Der Weg zum ersten Öffnungsmechanismus steht nun offen. In diesem Abschnitt finden wir zwei Powerups und einen Heildrink. Am Ausgangspunkt zurück, betätigen wir den nächsten Schalter, der uns den Zugang in östlicher Richtung freigibt. Nun gilt es, am Ende des Korridors das gleiche zu praktizieren wie kurz zuvor. Nach dem Fight marschieren wir den langen Korridor entlang, bis wir einen weiteren Schalter erreichen. Dieser beamt uns in einen Raum, in dem wir die Bekanntschaft eines zweiten Underkill-Automaten machen. Nach der siegreichen Schlacht betätigen wir den seltsamen Schalter, der uns erlaubt, den bekannten Weg zurückzugelangen. Im Zentrum des vierten Levels aktivieren wir einen weiteren Türöffner, der uns den Gang in südlicher Richtung freigibt. Wir laufen so lange, bis wir an eine Weggabelung kommen, dort warten wir auf die erste feindliche Armada. Danach nehmen wir den linken Pfad und latschen bis zum Ende, dann biegen wir nach links ab. Wir erreichen eine weitere Abzweigung. Nun warten wir hier so lange, bis keine Feinde mehr erscheinen (10 Echsen). Notfalls wagen wir uns ein paar Meter in den Korridor hinein, um ihre Aufmerksamkeit auf uns zu lenken. Ist der letzte Gegner erledigt, aktivieren wir den letzten Schalter. In der Nähe des Ausgangspunkts öffnen wir durch einfache Berührung die hölzerne Tür im Norden, die uns den Zugang zum End-Teleporter ermöglicht.

Level 5: Hier müssen wir schnell handeln, denn wir gelangen in einen sehr schlecht überschaubaren Raum voller Eidechsen. Auf der Suche nach einem Ausweg laden wir die Kanone mit den Powerups auf, um mehr Schußkraft zur Verfügung zu haben (Wunden heilen wir mit dem Energiedrink). Im Korridor finden wir für unsere Gun einen Mega-Powerup, den wir natürlich unserem Equipment hinzufügen. Im Raum mit der seltsamen Wand heben wir den Unsichtbarkeitsmacher auf, die offenen Wunden behandeln wir mit dem Energiedrink. Von da aus latschen wir in südlicher Richtung weiter, die Dämonen und Echsen bekommen gleichermaßen, was sie wohl verdienen. Der erste Schalter dieses Levels wird nun aktiviert, daraufhin stürmen mehrere Gegner auf uns ein. Doch dank der besseren Bewaffnung und der Enge des Korridors haben sie kaum Chancen, bei uns erhebliche Schäden anzurichten. Der Weg teilt sich nun in zwei Gänge. Wir nehmen den rechten (wer will, kann auch den linken nehmen). Dem nächsten feindlichen Angriff können wir ohne Probleme standhalten.

Nach dem Fight begeben wir uns in die linke Nische und drücken die Wand, die sich daraufhin auftut. Wir gelangen in einen geheimen Raum, in dem wir unter anderem eine

Thermo-Brille finden, die uns für kurze Dauer erlaubt, die Bewegungen des Gegners hinter einer Wand zu lokalisieren. In den weiteren Nischen heben wir für unser Wohlbefinden zwei Fläschchen auf. Am Ende dieses Terrains berühren wir die seltsame Hand, die die Wände in den mittleren Nischen verschwinden läßt. Da wir jetzt jeden Gegner durch alles hindurch betrachten können, stellen wir uns ungefähr in die Mitte vor den Korridor und feuern erst, wenn der erste Gegner vor unserer Nase erscheint. Ist kein weiterer Widersacher mehr in Sicht, latschen wir in den Korridor hinein, wo wir nach einigen Metern den erhofften Teleporter samt drei Eidechsen erreichen.

Level 6: Am Anfang des sechsten Levels untersuchen wir das nördliche Territorium. Links und rechts von uns befinden sich zwei Gruppen von Dämonen/Echsen. Solange der Schalter nicht aktiviert wird, kann uns nichts geschehen – falls wir jedoch die Mission erfolgreich beenden wollen, bleibt uns nichts anderes übrig, als dieses Risiko auf uns zu nehmen und den Schalter zu betätigen. Nachdem wir also die Gegner „befreit" haben, hasten wir schnellen Schrittes in den engen Korridor zurück, um die feindliche Übermacht von dort aus zu attackieren. Diese taktische Entscheidung hilft, eine Menge Lebensenergie zu sparen! Fightern, die einen Kampf im „Freien" nicht scheuen, sei gesagt, daß diese Taktik kaum den erhofften Sieg bringt, sondern mehr oder weniger in einer Niederlage enden wird! Nach geschlagener Schlacht betätigen wir die zwei Schalter, den einen links, den anderen rechts. Diese verschaffen uns Zugang zu einem weiteren Druckknopf und einer Menge Powerups. Ist auch dieser Knopf gedrückt, wenden wir uns dem südlichen Gelände zu. Die heranlaufenden Eidechsen lassen sich ohne Probleme aus sicherer Distanz aufhalten.
Im Zentrum des dortigen Terrains müssen wir einen weiteren Schalter aktivieren, der jedoch von Dämonen und den Untoten belagert wird. Wir gehen dort ein Stückchen hinein und locken somit die meisten Gegner vom Schalter weg. Nach gründlicher Termination öffnen wir mit dem besagten Utensil eine weitere Tür, die in ein östliches Terrain führt. Hier müssen wir bei der Durchquerung hauptsächlich auf die Untoten achten, die ohne Vorwarnung aus den Wänden hervorquellen. Am Ende des Korridors betätigen wir den dortigen „Handabdruck", der uns in die Nähe des Ausgangspunkts beamt und zugleich die Pforte zum westlichen Teil öffnet. Nach der Materialisierung müssen wir sofort das Feuer eröffnen (einfach geradeaus ballern). Der Beamer dort bringt uns in einen engen Raum. Hier sind wir genötigt, mindestens dreimal den Schalter zu betätigen, um auf die andere Seite zu kommen. Von da aus laufen wir ein paar Schritte geradeaus und biegen sofort nach links oder rechts ab. Wir öffnen die Tür, gehen hinein – der Rest klärt sich von alleine auf.

Level 7: Dieser Level bietet die meiste Abwechslung. Die Kanone statten wir mit maximaler Feuerkraft aus, Energiedrinks heilen unsere Wunden. Nach gründlicher Regeneration betreten wir den Teleporter, der uns in ein unbekanntes Gebiet beamt. Dort haben wir es buchstäblich mit „der Ruhe vor dem Sturm" zu tun. Wir drehen uns deshalb um 180 Grad nach rechts und laufen so schnell wie nur möglich geradeaus. Die zwei Trolle, die uns entgegenkommen, sollten kaum Schwierigkeiten bereiten. Sind wir einmal in der Nische, betatschen wir die vordere Wand – es öffnet sich ein Geheimeingang! Wir gehen schnellstens hinein und laufen so lange, bis wir eine Tür erreichen, die wir sofort öffnen. Ein Troll greift uns an – doch der hat, wie die anderen vor ihm, keine Chance. Zu guter Letzt betreten wir den rettenden Transporter, der uns aus den gotischen „Gärten" im wahrsten Sinne des Wortes zur Hölle schickt…

Hell

Level 1: In der Hölle müssen wir uns in der Hauptsache mit angriffslustigen Trollen und Dämonen auseinandersetzen. Nach der etwas unsanften Landung füttern wir unseren Ballermann mit den zwei Powerups, die sich links und rechts von uns befinden. Erst dann aktivieren wir den Schalter, der das lange Wandmassiv in Bewegung setzt. Wir verbleiben in der sicheren Nische, um aus dieser Position den ankommenden Feind aufzuhalten. Anschließend sammeln wir weitere Munition auf und behandeln die Wunden mit den Energiedrinks. Nun betreten wir den Flur, in dem wir Bekanntschaft mit einem neuen Freund machen, dem Metaphisix. Dieser sendet eine Art Anziehungswelle aus, die uns in seine Nähe zieht. Um dem entgegenzuwirken, legen wir einfach den Rückwärtsgang ein. Nach ein paar Metern gelangen wir in einen neuen Raum. Dort gilt es, zwei Trolle und einige Dämonen auszuschalten. Erst dann besteht die Möglichkeit, den Schalter in Ruhe zu betätigen und den Teleporter zu benutzen. Nach der Materialisierung halten wir die nächsten Trolle auf. Wir benutzen den linken Gang und latschen so lange geradeaus, bis wir an den nächsten Schalter kommen, hinter dem zwei weitere Energiedrinks warten. Jener Schalter öffnet den rechten Flur in der Nähe des Ausgangspunktes. Also nichts wie hin! Durch den nun offenen Eingang stürmen eine Menge Trolle auf uns zu, Dauerfeuer ist also angesagt.

In der nördlichsten Ecke des rechten Gangs betätigen wir eine weitere „Hand", die den Zugang zum End-Teleporter freigibt. Dort wartet jedoch noch ein Metaphisix auf ein Opfer. Also wiederum den Rückwärtsgang einlegen und den Fiesling mit Plasmafeuer belegen.

Level 2: Wir laufen geradeaus, aktivieren den Schalter und bewegen uns etwas zur Seite, um den feindlichen Ansturm, aus Trollen und Dämonen bestehend, aufzuhalten. Weiter nördlich sammeln wir die Powerups auf. Ein zweiter Schalter beamt uns einige Meter zurück, damit wir eine größere Distanz zu den Trollen erhalten. Nach dem Fight traben wir geradeaus und biegen dann nach rechts ab. Die hin und her wandernden Wandblöcke bewegen sich immer schneller, je näher wir uns an den Schalter wagen. Die ersten Blöcke sind kein allzu großes Hindernis, die letzten jedoch sind etwas gefährlicher. Gutes Timing ist hier erforderlich, um nicht von der Wand zerquetscht zu werden: Beginnt sofort zu laufen, sobald Ihr die Wand vor Eurer „Nase" seht. Sind wir auf der anderen Seite, heilen wir unsere Wunden mittels Drink, laden die Kanone mit Munition und betätigen den seltsamen Öffnungsmechanismus. Daraufhin latschen wir den gesamten Weg zwischen den rotierenden Blöcken zurück und betreten das westliche Terrain. Hier gilt es, drei Schalter umzulegen. Am letzten ist Vorsicht geboten! Sobald wir das dritte Hindernis zur Seite geschafft haben, müssen wir uns nach hinten bewegen. Dabei drehen wir uns erst gar nicht um, sondern latschen schnell rückwärts. Kraftdrinks sowie die Patronen sollten nicht vergessen werden – Gegner werden terminiert. Nach dem Kampf eilen wir immer der Nase nach und aktivieren einen weiteren Beamer, in dessen Nähe wir noch schnell einen Energiedrink einheimsen, bevor es ab in den nächsten Level geht.

Level 3: Hier gilt es, die Dämonen in den beiden Räumen links und rechts von uns aus ihren Versteck herauszulocken. Wir bewegen uns für einen kurzen Moment in die Mitte des Korridors, warten dort ein Weilchen und ziehen uns dann schnellen Schrittes in den noch verschlossenen Gang zurück. Sind alle plasmaschießenden Gegner erledigt, betreten wir die Räume, in denen es noch einige Trolle auszuschalten gilt und insgesamt zwei Schalter auf uns warten. Im linken Gemach ist eine seltsame Statue angebracht. Berühren wir diese, bewegt sie sich automatisch zur Seite und gibt uns ihren Inhalt preis. Die so erworbene Unsichtbarkeit leistet uns große Dienste! Wir latschen nun durch den offenen Gang und schnurstracks in den Teleporter. Dann begeben wir uns Richtung Norden, gehen in den dortigen Flur und finden nach mehreren Gegnern einen Energiedrink, den wir selbstverständlich einsacken. Wir betreten einen weiteren Raum, ziehen uns jedoch sofort wieder in den engen Korridor zurück, da uns schon einige Gegner lokalisiert haben. Wir belegen jeden Feind mit Dauerfeuer und füttern den Ballermann mit den beiden Powerups. Im nächsten Gang möchten uns zwei Trolle überraschen, was ihnen mißlingen sollte! Einige Meter weiter geraten wir in ein Gebiet voller Trolle und schießwütiger Dämonen. Wir gehen kurz hinein und suchen dann den Schutz des engen Ganges auf. Aus dieser Position versuchen wir die meisten Gegner zu vernichten. Nach dem Fight reparieren wir den uns entstandenen Schaden mit den Heildrinks und betreten zu guter Letzt den Transporter.

Level 4: Wir konzentrieren das Feuer zuerst auf die großen rosa Dämonen. Der eine bewegt sich links, der andere rechts auf uns zu. Wir verlassen die schützende Wand und belegen das Riesending mit Plasmaschüssen, weichen seinen Geschossen aus und suchen notfalls die schützende Wand nochmals auf, um eine kurze Ruhepause einzulegen. Nach dem Fight mit den Dämonen laden wir die Kanone mit den neuen Powerups auf (drei Stück insgesamt). Der nächste Schalter wird aktiviert, weitere kleine und große Dämonen werden ausgeschaltet – übrig bleibt etwas zusätzliche Munition für unsere Gun. Hinter der Wand mit der Hand verstecken sich einige Feinde, die wir dank frisch erworbener Schußkraft schneller besiegen können. Bevor wir in den Teleporter eintreten, heilen wir unsere Wunden mit den Fläschchen.
Nun wird's heiß! Wir nähern uns der linken Wand und laufen so lange an ihr entlang, bis wir an einem an ihr angebrachten seltsamen Kreuz haltmachen. Durch einfache Berührung gelangen wir in einen neuen Raum, in dem wir für kurze Dauer vor Dämonen sicher sind. Hier ist genug Zeit, um erlittene Blessuren durch Energiedrinks zu heilen. Der Teleporter in diesem Teil des Dungeons beamt uns zu einem dritten und leider letzten Underkill-Automaten. Vorsichtig weitereilend, erreichen wir den nächsten Schalter, der die beiden Tore, hinter denen sich eine Menge Dämonen aufhalten, öffnet. Wir weichen deshalb, nach dem wir die Pforten geöffnet haben, in den sicheren Raum zurück, verschanzen uns dort und vernichten die ankommenden Dämonen. Nach getaner Arbeit bewegen wir uns in den rechten Gang, der die Wand im linken Korridor beseitigt. Drei Metaphisix und zwei kleine Dämonen weiter erreichen wir den gesuchten Teleporter, hinter dem wir noch zwei Energiedrinks und einen Powerup aufstöbern.

Level 5: Der Weg führt uns hier geradeaus. Wir marschieren in den langen Tunnel hinein und feuern zugleich mehrere Salven Plasmatorpedos ab, um die Gegner, die sich am Ende der „Rinne" befinden, auszuschalten. Nun gilt es, den ersten Schalter zu betätigen. Nach mehreren Dämonen und Metaphisix wandeln wir wieder auf einem engen Pfad. Dort finden wir zu unserem Erstaunen zwei Energiedrinks. Nach ein paar Schritten erreichen wir einen Raum, in dem ein großer rosa Dämon und fünf Metaphisix zu erledigen sind. Links und rechts befindet sich Munition für unsere „Bazooka". Nächster Gang, nächster Raum: Dort haben wir es hauptsächlich mit kleinen Dämonen zu tun. Doch Vorsicht, da wuseln auch noch ein paar von diesen Anziehungsdingern herum. Deshalb verschanzen wir uns zur Sicherheit im Tunnel und greifen von dort aus den Feind an. Nach gewonnener Schlacht erforschen wir weiter den Dungeon und gelangen in das Gebiet der großen Dämonen. Um die Schäden klein zu halten, locken wir jeden einzeln in den engen Tunnel und bearbeiten ihn dort nach bestem Wissen und Gewissen. Nachdem das Schlachtfest beendet ist, heben wir die restliche Munition auf und betreten einen weiteren Flur, von dem aus wir, nach Kämpfen mit mindestens vier Metaphisix, den End-Teleporter erreichen.

Level 6: Wir öffnen die Wand

durch eine einfache Berührung, ziehen uns jedoch sofort zu unserer Startposition zurück, um mehr Distanz zu den auf uns eindringenden Feinden zu erlangen. Die Wand öffnet sich von rechts nach links, also beginnen wir in der rechten Ecke mit dem Beschuß. Die Metaphisix sollten wir dabei als erste erwischen. Die Dämonen stellen zwar die kleinere Gefahr dar, können uns jedoch auch recht stark zusetzen. Die ersten Gegner hinter uns lassend, passieren wir wieder einen engen Korridor. Nach etlichen wild um sich schießenden Widersachern aktivieren wir den ersten Schalter und suchen sofort wieder die schützende Wand auf, da wir Besuch von alten Bekannten bekommen. In der Nähe des Ausgangs, der zu einem Raum voller rotierender Wandblöcke führt, warten wir auf die Metaphisix – mindestens drei der harten Brocken gilt es zu erledigen. Erst dann betreten wir, indem wir uns nicht zwischen den Wänden durchkämpfen, sondern ganz cool den Weg neben der rechten Wand entlangschlendern, ein etwas seltsames Terrain. Hier latschen wir zum Eingang. Die restliche Arbeit überlassen wir den drei kostenlosen Fortbewegungsmitteln, die uns den Zugang zum Teleporter verschaffen. Auf dem Weg dorthin können noch einige Drinks eingesammelt werden, so man während der rasanten Fahrt noch rechtzeitig reagiert. Der Transporter materialisiert uns in einen Raum voller Metaphisix, Dämonen von kleinem und großem Wuchs und anderem Gesocksе. Da wir dieser Übermacht nicht lange standhalten können, bleibt uns nichts anderes übrig, als das Weite zu suchen. Ganz eng an der linken oder rechten Wand entlangrennend, erreichen wir den existenzsichernden Teleporter, der uns den Zugang zum siebten und zugleich letzten Level verschafft.

LeveL 7: Nun steht uns der Finalfight mit einer riesengroßen Hydra bevor. Die Kanone rüsten wir mit maximaler Feuerkraft aus, die Wunden behandeln wir mit den zur Verfügung stehenden Drinks. Einige Powerups sollten wir jedoch für später übrig lassen, da die erste Begegnung mit dem Erzfeind 100%ig in die Hose gehen wird! Im Drachenraum heißt es ständig in Bewegung sein – kleine Ruhepausen werden mit sofortigem Ableben bestraft! Die Hydra können wir vernichten, indem wir uns rückwärtslaufend im Kreis bewegen, sprich das Vieh dabei immer in Blickfeld behalten. Es wird etwas dauern, bis wir diesem Ungetüm beikommen, also nicht gleich das Handtuch in die Spielecke werfen. Um am Ende siegreich zu bleiben, heißt die Devise: Schnell bewegen, der/den Hydra(geschossen) ausweichen und das Ding andauernd mit Plasmageschossen belegen. Nicht umsonst heißt es hier: "STOP DRAGON YOUR FEET"

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Ja, so ein Pech! Da klaut der miese Grauwein seinem Kollegen Magenta doch glatt die Buntheit unterm Hintern weg – nur gut, daß Steffen Umbreits ***Bangboo*** die farbigen Töpfchen schon wieder alle im Kasten hat, tja, und zusätzlich natürlich auch noch sämtliche Levelcodes…

Level 2: GLAXON
Level 3: INSIDERS
Level 4: PLEASURE FUTURE
Level 5: FRIENDS
Level 6: HELP ME
Level 7: GRABBERS STONE
Level 8: SILENT REST
Level 9: SCRAMBLE SCUMB
Level 10: JILPONGIUSSA
Level 11: RADIO NOISE
Level 12: DARK SIDE
Level 13: HINTERS HUNT
Level 14: STAY A WHILE
Level 15: FREEHOLD
Level 16: OLYMPIC DAYS
Level 17: BLOWING AWAY
Level 18: CITADELS
Level 19: SIRIUS
Level 20: STAGNATION
Level 21: ON THE RUN
Level 22: TWIN DOWN
Level 23: SPLATTER
Level 24: PREFTECH

Aus dem internationalen Pyromanen-Wettkampf ***„Bomb Mania"*** scheint Sebastian Roos als Sieger hervorgegangen zu sein, wie seine Levelcodes wohl beweisen:

ZONE 0 (BEGINNERS ZONE):

ZONE 6 (BLUE HEAVEN):
003000177030i28GF5LD
ZONE 11 (DOUBLE TROUBLE):
005G00177030i28GF5iG
ZONE 16 (OBSERVER):
008000177030i28GF5G0
ZONE 21 (WONDERLAND):
00AG00177030i28GF5DG

Holger Dotzauer brennt für alle Freunde der schillernden Scheiben-Welt von CD³² & Co. ein wahres Brillantfeuerwerk an Cheats ab:

Die erste Rakete steigt mit ***The Misadventures of Flink***: Geht, wann immer es Euch im Spiel beliebt, in die Hocke und haltet den Pausenknopf gedrückt, während Ihr mit dem Steuerkreuz die Kombination rechts, rechts, rechts, links, links, links, rechts, rechts, links, links, rechts, links eingebt. Daraufhin sollte ein Cheat-Menü auf dem Screen erscheinen, mit dessen Hilfe Ihr jeden Zauber sofort anwenden oder umgehend in den nächsten Level jumpen könnt.

Es folgen ein paar Leuchtkugeln in Form von ***FIFA International Soccer***: Folgende Codes sind im Optionsmenü einzugeben; „L" bzw. „R" bezeichnen dabei die Knöpfe an der Vorderseite des Joypads:

YYYXAAAB: läßt unsichtbare Wände entstehen
XABYYBAX: sorgt für einen völlig „verrückten" Ball
BARBYL: zeigt Euch, was ein „Curve Ball" ist
BABBBBBBBB: verschafft Euren Kickern gewaltige Schußkraft
AAAAAYYYYY: zaubert Euch einen Super-Goalie herbei
AABBYYXX: verwandelt Eure Mannschaft in ein Dream-Team
LLLLLRL: läßt Eure Verteidigung nahezu unbezwingbar werden
RRRRRLR: bewirkt selbiges für den Angriff

Den Schlußknall setzt ***Banshee***: Sobald das Titelbild erscheint, müßt Ihr FLEV17 eingeben und die RETURN-Taste betätigen. Nachdem der Bildschirm kurz aufgeblitzt hat, seid Ihr mit unendlich vielen Leben gesegnet und könnt über die Funktionstasten die einzelnen Levels direkt anwählen. Gebt Ihr hingegen im Titelscreen I AM EXQUISITELY EVIL ein und bestätigt mittels RETURN-Taste, lassen sich im Spiel sogar Polarbären und Zivilisten abknallen – na ja, für einen, der's mag…

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Will man als braver **KGB**-Agent den Aufenthaltsort des Bösewichts „Hollywood" ausfindig machen, so lohnt es sich laut Martin Klaus, zuerst mal Golitzins Schwester einen Besuch abzustatten. Nachdem man diese doch recht redselige Dame auf die nette oder auch die brutale Tour verhört hat, rückt sie nämlich eine Mikrokassette heraus, die man sich unbedingt mal per Diktiergerät verabreichen sollte. Leider funktionieren solch komplizierte elektronische Gerätschaften meist nur mit Energie in Form von Batterien, und gerade die scheinen dem kleinen Aufnahmegerät abhanden gekommen zu sein. Glücklicherweise findet sich in der Bude der ollen Quasselstrippe ein batteriebetriebenes Radio – und wie durch einen Zufall passen die kleinen Batterien des Radioempfängers haargenau in das Diktiergerät! Hat man nun schließlich das Magnetband abgehört, geht's weiter zu Onkel Wanja. Vergeßt jedoch nicht, vorher die Dollars aus der Schublade Eures Schlafzimmers mitzunehmen! Ist auch der Besuch beim lieben Onkelchen abgehakt, heißt es ab in die Abteilung P und mit Wowlow reden. Berichtet ihr vom Inhalt der Mikrokassette, und über das Codewort „Hollywood" folgen ein paar äußerst „herzliche" Gespräche, bevor man in eine Bar beordert wird. Von hier aus sollte es ein leichtes sein, den schlimmen Finger „Hollywood" aufzuspüren! Zum Schluß noch ein kleiner Tip: Niemals das Wort **„Hollywood"** oder **„2. Käufer"** gegenüber Romeo oder den anderen Clubmitgliedern erwähnen…

Chani aus **Dune** dazu zu überreden, den guten Paul Atreides auf seiner Reise zu begleiten, ist, so meint Tobias Kamke, eine recht simple Sache. Bittet Chani, Euch in die Wüste zu begleiten, und wartet dort, bis der Abend anbricht. In der daraufhin folgenden kleinen Bildsequenz gesteht Euch Chani, in Euren Armen liegend, ihre Liebe. Von diesem Zeitpunkt an wird sie Euch nie wieder von der Seite weichen – und zusätzlich habt Ihr Euch so auch noch ein paar Sietches verdient! Einige Tage später wird Euch Eure Geliebte von ihrem Vater berichten – auch diese Entdeckung wird mit ein paar zusätzlichen Sietches belohnt. Wer sich beeilt, kann übrigens schon nach dem 65. Tag den Harkonnenpalast gestürmt haben!

Zum Schluß noch ein paar Sietches, die bei der Gewinnung des Spice von Nutzen sein können:

1. südwestlich von Ergsun Harg
2. südwestlich von Tsymto Timin
3. südwestlich von Ergsun Tuek
4. südwestlich von Haga Timin
5. nordwestlich von Cielago Tabr
6. südwestlich von Cielago Tabr
7. südwestlich von Tsympto Tabr
8. südwestlich vom Palast
9. nordwestlich von Habbanya Clam (untere Kante des Fisches)

Die Lösung des 28. Levels von **Benefactor** verrät Euch Rene Zenker: Zuerst muß der Farbtopf geholt und die Färbemaschine in Gang gesetzt werden. Dann sollte der kleine Stein, der neben der Maschine liegt, genau über den Spalt links neben dem roten Schalter transportiert und dort abgelegt werden. Jetzt schnappt man sich den silbernen Schlüssel, indem man mit der oberen Liane hin- und herschaukelt – danach öffnet man die passende Tür (im Baum). Der so erbeutete goldene Key für den farbigen Lemming ist nun zweckmäßigerweise auf der Ebene, die zum Schild mit dem Totenschädel führt, „abzustellen", damit die Taschen von Ben E. Factor wieder leer sind. Nun läuft man durchs unterirdische Labyrinth zur unteren Liane und besorgt dort den Goldkey für den grauen Gefangenen. Dieser Lemming muß dann dorthin getragen werden, wo man den anderen goldenen Schlüssel abgelegt hat. Sobald Ben den Schlüssel wieder bei sich trägt, sollte er den grauen Lemming am äußersten rechten Punkt der Ebene mit Laufrichtung nach links absetzen und zur „Waage" traben. Dort springt er auf die linke Waagschale, befreit schnell den farbigen Lemming und hastet zurück auf die linke Schale. Der graue Lemming wird nun Ben mittels Schalter wieder nach oben befördern und seinerseits in die Grube fallen. Jetzt muß Ben nur noch zum roten Schalter traben, damit die Lemminge aus der Grube gelangen können. Trägt man zu guter Letzt die Jungs noch über das Sprungbrett, schaffen sie den Rest des Wegs von alleine…

Wer in **Eye of the Beholder II** noch immer zwei Darkmoon-Keys vermißt, sollte jetzt Dirk Ringmanns Ausführungen lauschen:
Der erste Key: In den Katakomben, Level 4, befindet sich hinter einer Geheimwand (nordwestlich gelegen) zusätzlich ein Ameisenlevel. „Sucht" diesen geheimen Durchgang, steigt die modrigen Treppen hinunter und setzt erneut Eure „Suchen"-Funktion ein.
Der zweite Key: Im äußersten Süden läßt sich eine Tür mittels Spider-Key öffnen. Legt dort ein paar überflüssige Items in Form eines X auf die Bodenplatten, schon öffnet sich die Tür. Im südwestlichen Teil des Ganges befindet sich eine Illusionswand. Nachdem Ihr diese durchschritten habt, stoßt Ihr im Norden auf eine weitere „Geisterwand" – dahinter findet Ihr, was Ihr sucht.

CHEATS

DIE KLASSISCHEN

E-Motion: Sobald das Titelbild erscheint, gibt man MOONUNIT ein und drückt Return. Nun startet man das Game wie gewohnt, kann sich jedoch über folgende Tastenbelegung freuen:
Taste F1: ein Level weiter
Taste F2: ein Level zurück
Taste F3: zehn Levels weiter
Taste F4: zehn Levels zurück

Back to the Future 2: Begebt Euch mittels Taste P in den Pausenmodus, und gebt dann THE ONLY NEAT THING TO DO (Achtung: Y = Z) ein. Nun könnt Ihr das Spiel mit unendlich vielen Leben fortsetzen und außerdem mit der Taste Y jederzeit in den nächsten Level gelangen.

Hammerfist: In der Highscoreliste TAEHC OT TNAW eingeben. Durch einen Druck auf F7 läßt sich nun, mit ausreichend Munition und Energie, der nächste Level erreichen.

F-29 Retaliator: Gibt man als Pilotennamen CIARAN ein, so verfügt man in jeder Mission über unendlich viele Raketen. Denselben Effekt erreicht man übrigens, indem man als Namen THE DIDYMEN wählt, auf das Colonel-Icon klickt und die Return-Taste drückt.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte
Abandoned Places 2	4/95	Tip
Action Cat	7/95	Cheat
Addams Family	9/92	Tip
Agony	5/92	Cheat
Akira	4/95	Freezer
Akira	9/95	Codes
Aladdin	11/95	Cheat
Alfred Chicken	3/95	Cheat
Alien 3	11/94	Karten
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes
Alien Breed 3 – Tower Assault CD	11/95	Codes
Alien Breed 3D	12/95	Codes
Alien Breed 3D	1/96	Tips
Alien World	5/92	Cheat
All Terrain Racing	4/95	Freezer
All Terrain Racing	7/95	Freezer
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Ambermoon	11/94	Tip
Ambermoon	1/95	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Anstoß World Cup Ed.	1/95	Tips
Antares	3/92	Tip
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Apocalypse	10/94	Cheat
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips
Armalyte	4/92	Freezer
ArmourGeddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Banshee	11/94	Tips
Banshee	1/95	Tip
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
Base Jumpers	4/95	Codes
Base Jumpers	5/95	Freezer
Base Jumpers	10/95	Cheats
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	11/94	Klassiker
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Behind the Iron Gate	1/96	Codes
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Beneath a Steel Sky CD	3/95	Codes
Benefactor	10/94	Codes
BiFi Snack Zone	9/93	Lösung
BiFi 2	9/94	Lösung/Karten
Bing!	10/95	Tips
Bing!	12/95	Tips
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Crypt	5/95	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blastar	11/93	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Borobodur	11/92	Freezer
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brian the Lion	1/95	Cheat
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bubble & Squeak CD	2/95	Codes
Bubble & Squeak	10/95	Cheats
Budokan	7/95	Tip
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	10/94	Freezer
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	Tips
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	Freezer
Bundesliga Man. Hattrick	1/95	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cabal	1/96	Klassiker
Cannonfodder 2	2/95	Tips/Freezer
Cannonfodder 2	3/95	Tips
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Carrier Command	11/94	Klassiker
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	5/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clockwiser	10/94	Codes
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonization	10/95	Tips
Colonization	11/95	Tips
Colonization	12/95	Cheat
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Cosmic Spacehead	2/95	Codes
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystal Dragon Teil 1	5/95	Lösung
Crystal Dragon Teil 2	7/95	Lösung
Crystal Dragon Teil 3	9/95	Lösung/Karten
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Darkmere	1/95	Lösung/Karten
Das Erbe	9/92	Tip
Das Erbe 2	3/95	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Death Mask	4/95	Codes/Karten
Death Mask	5/95	Karten/Freezer
Death Mask	7/95	Freezer
Death or Glory	10/94	Tips/Karten
Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten
Deep Core	1/94	Codes
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Clou!	4/95	Tip
Der Clou	1/96	Tip/Karte
Der Clou! CD	2/95	Codes
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Reeder	11/95	Tips
Der Reeder	12/95	Tips
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Die Siedler	12/94	Tips
Die Siedler	1/95	Tips/Karte
Disposable Hero	10/94	Cheat
Dithell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/92	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Donk!	3/95	Cheat
Doodlebug	3/93	Cheat
Doofus	3/94	Codes
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dracula	10/94	Freezer
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair 2	2/93	Tip
Dragon s Lair 3	3/93	Cheat
Dragonstone	2/95	Codes
Dream Web	3/95	Lösung
Dreamweb	1/96	Tip
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeon Master II	11/95	Lösung/Karten
Dungeon Master II	12/95	Karten
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dyter 07	12/95	Klassiker
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elfmania	9/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elite II	10/95	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
Erben der Erde	9/95	Lösung/Cheat
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
Eye of the Beholder	10/95	Tip
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Fantastic Dizzy	11/95	Tip
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fate – Gates of Dawn	7/95	Tip
Fatman	7/94	Cheats
Fears	12/95	Tips
FIFA International Soccer	3/95	Tips/Karten
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flamingo Tours	7/95	Tips
Flashback	4/93	Lösung/Kort.
Flashback	3/93	Lösung/Kort.
Flashback	9/93	Codes
Flashback	11/94	Tip
Flight of the Amazon Queen	10/95	Lösung
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Gloom	10/95	Karten
Gloom	12/95	Tips
Gloom (1. Teil)	1/96	Lösung
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliins	2/92	Codes
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Gold of the Azteks	4/92	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hannibal	9/93	Tips
Hanse – Die Expedition	11/94	Tips
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kort.
Heimdall	7/92	Tip
Heimdall 2	10/94	Lösg./Karten/Frz.
Heimdall 2	4/95	Tip
Heimdall 2	11/95	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hexuma	1/96	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hollywood Pictures	10/95	Tips
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Humans CD	12/95	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hydra	1/92	Cheat
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Impossible Mission	12/94	Freezer
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Indiana Jones (Action)	12/95	Klassiker
Innocent until Caught	5/94	Lösung
International Karate	1/92	Cheat
Ishar	11/92	Lösung
Ishar	5/95	Tip
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Ishar 3	12/94	Lösung
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond 2	4/92	Tip
James Pond III	12/94	Cheat
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jungle Strike	1/95	Codes
Jungle Strike	2/95	Freezer
Jungle Strike	3/95	Karten
Jungle Strike	11/95	Tip
Jungle Strike CD	3/95	Codes
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
K 240	10/94	Tips/Freezer
KGB	5/93	Lösung
KGB	12/94	Tip
KGB	2/95	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
King Pin	9/95	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
King's Quest VI	10/95	Tips
Knightmare	3/92	Karten
Knightmare	2/95	Tip
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Fairghail	3/95	Tip
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of Kyrandia	12/94	Tip
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lemmings 2	10/94	Tip/Karten
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Life & Death	9/93	Tips
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Litil Divil	2/95	Lösung/Karten
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Lollypop	9/95	Codes
Lords of the Realm	7/95	Tips
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Frz.
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad News	12/93	Tips
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Man. Un. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
Marblelous	5/95	Codes
Marvins Marvellous Adv.	1/95	Codes
McDonald Land	1/93	Cheat
Mean Arenas CD[32]	11/95	Cheats
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Micro Machines	1/94	Freezer
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xerion	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Motörhead	1/93	Cheat
Mr. Blobby	1/95	Codes
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	Tips/Karten/Freez.
Myth	10/92	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Ninja Warrior	1/95	Klassiker
Ninja Warrior	12/95	Klassiker
Ninja Spirit	1/96	Klassiker
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
Oldtimer	5/95	Tips
Oldtimer	9/95	Tips
One Step Beyond	10/93	Codes
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out to Lunch	11/94	Codes/Cheat
Overdrive	12/93	Karten
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Padland	1/92	Cheat
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Paws of Fury	10/95	Freezer
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse – Hot Numbers	5/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 – the Challenge Games	3/93	Codes
Power Drive	4/95	Codes/Freezer
Power Drive	5/95	Freezer
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Premier Manager 3	5/95	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Project-X	7/95	Tip
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Quak	12/93	Freezer
Quest for Glory 2	10/91	Lösung
Quik – The Thunder Rabbit	11/94	Cheat
Quik the Thunder Rabbit	12/94	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Reunion	9/94	Tips
Reunion	5/95	Tip
Rings of Medusa Gold	11/94	Cheats
Rings of Medusa	1/95	Klassiker
Rise of the Robots	1/95	Tips
Rise of the Robots	2/95	Cheat
Road Rash	7/93	Codes
Roadkill CD	4/95	Codes
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock 'n' Roll	11/94	Klassiker
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Ruffian	1/96	Codes
Ruff 'n' Tumble	11/94	Codes
Ruff 'n' Tumble	12/94	Cheat
Ruff 'n' Tumble	3/95	Freezer
Rüsselsheim	11/94	Tips
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Golf	11/95	Freezer
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sensible World of Soccer	4/95	Tips/Karten
Sensible World of Soccer	1/96	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Fighter	5/95	Tips/Freezer
Shadow Fighter	7/95	Cheat
Shadowlands	9/92	Lösg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shadow of the Beast II	1/96	Klassiker
Shaq-Fu	2/95	Tips
Shaq-Fu	3/95	Freezer
Silent Service 2	1/92	Tip
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Sim City	11/94	Klassiker
Sim City 2000	1/95	Tips
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simon the Sorcerer	11/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Skeleton Krew	4/95	Tips
Skeleton Krew	5/95	Cheat
Skeleton Krew	7/95	Karten
Skidmarks 2	7/95	Freezer
Skyworker	4/95	Lösung
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starlord	10/94	Tips
Sternsiedler	10/94	Codes
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars	1/95	Klassiker
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Superfrog CD	2/95	Codes
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Stardust (AGA)	12/94	Codes
Super Stardust CD	2/95	Codes
Super Stardust CD	10/95	Cheat
Super Stardust CD	1/96	Codes
Super Street Fighter II	11/95	Tips
Super Street Fighter Turbo	1/96	Tips
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Syndicate	10/93	Tips
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
Theme Park	12/94	Tips
Theme Park	4/95	Freezer
The Misadventures of Flink	7/95	Tips/Karten
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
The Plague	1/96	Klassiker
Think Cross	12/91	Codes
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	1/92	Freezer
Tony & Friends in Kelloggsland	11/94	Cheat
Top Gear 2 (AGA)	1/95	Codes
Top Gear 2 CD	2/95	Codes
Top Gear 2	3/95	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Tower Assault	2/95	Codes/Freezer
Tower Assault	3/95	Tips/Karten
Tower Assault	4/95	Tips/Karten
Tower Assault	12/95	Codes
Transarctica	7/93	Tip/Lg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turrican	1/96	Klassiker
Turrican III	7/94	Cheats
UFO – Enemy Unknown	5/95	Tips
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Universe	12/94	Lösung
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Valhalla	10/94	Codes
Valhalla: Before the War	10/95	Cheats
Virocop	10/95	Freezer
Vision	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whale's Voyage	10/94	Tip
Whale's Voyage II	12/95	Lösung
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Whizz	9/95	Cheat
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
Worms	1/96	Cheat
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
X-It	5/95	Codes
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zeewolf	3/95	Codes/Freezer
Zeppelin	9/95	Tips
Zeppelin	1/96	Tips
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool 2	7/94	Freezer

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

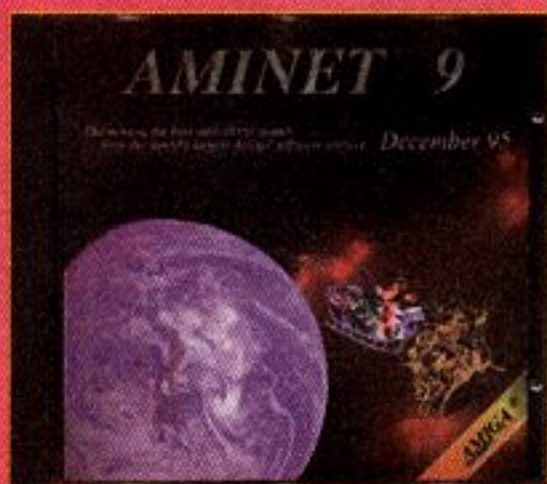
Programm	Ausgabe	Genre	Wertung
Action Cat	5/95	Action	64%
Addiction	2/95	Compilation	miserabel
Akira	4/95	Action	38%
Akira CD	5/95	Action	34%
Aladdin	**12/94**	**Geschicklichkeit**	**86%**
Alien Breed 3D AGA	11/95	Action	89%
Alien Breed 3D AGA-CD	**12/95**	**Action**	**87%**
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%
Anstoss World Cup Edition	**9/94**	**Sport**	**89%**
Apocalypse	**5/94**	**Action**	**85%**
Approach Trainer	10/95	Simulation	28%
Arcade Pool CD	12/94	Sport	64%
Armour Geddon II	5/94	Simulation	44%
Arya Vaiv	10/94	Action	44%
Bangboo	11/95	Strategie	60%
Banshee A1200	9/94	Action	83%
Banshee CD	10/94	Action	83%
Base Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%
Battletoads	9/94	Action	22%
Battletoads CD	9/94	Action	19%
Bazza'n'Runt AGA	1/96	Geschicklichkeit	46%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%
Benefactor CD	10/95	Geschicklichkeit	74%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	mittel
Big Four	10/94	Compilation	mittel
Bing!	2/95	Simulation	86%
Bloodnet	5/95	Abenteuer	65%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%
Bomb Mania	1/96	Strategie	62%
Brain Man	7/95	Strategie	65%
Breathless AGA	1/96	Action	83%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%
Brain Man	7/95	Strategie	65%
Breathless AGA	1/96	Action	83%
Bubba'n'Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%
Bubble & Squeak CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**87%**
Bubble & Squeak	1/95	Geschickl.	85%/87%
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%
Bundesliga Manager Hat.	**9/94**	**Sport**	**91%**
Cannonfodder 2	1/95	Strategie	73%
C32 Gamer Gold Collection	11/95	Simulation/Sport	57%
Cedric	1/96	Geschicklichkeit	78%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschicklichkeit	77%
Chuck Rock II Son of Chuck CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Citadel	11/95	Action	77%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%
Classic Collection: Adventure	2/95	Compilation	super
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%
Coala	1/96	Simulation	69%
Coala AGA	1/96	Simulation	70%
Colonization	9/95	Simulation	91%
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut
Corkers	10/94	Compilation	schwach
Cricket Masters	7/95	Sport	10%
Cross Check	1/95	Sport	50%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%
Dangerous Streets für A500	5/94	Action	20%
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%
Down Patrol	3/95	Simulation	80%
D-Day	9/94	Strategie	63%
Death Mask	4/95	Action	65%
Death Mask CD	7/95	Action	67%
Death or Glory	**5/94**	**Abenteuer**	**85%**
Der Clou! CD	**9/94**	**Strategie**	**87%**
Der König der Löwen AGA	2/95	Geschicklichkeit	74%
Der Meister A1200	9/95	Simulation	48%
Der Meister A500	9/95	Simulation	46%
Der Reeder	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Der Reeder AGA	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Der Seelenturm AGA	7/95	Abenteuer	79%
Der Seelenturm CD	9/95	Abenteuer	85%
Der Trainer	7/94	Sport	80%
Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%
Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%
Disposable Hero (CD)	**5/94**	**Action**	**85%**
Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%
Doppelpass	2/95	Compilation	super
Dracula	7/94	Action	56%
Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%
Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%
Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%
Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%
Dungeon Master II AGA	**10/95**	**Abenteuer**	**85%**
Elite II-Frontier (CD)	**5/94**	**Simulation**	**86%**
Embryo	11/94	Action	38%
Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%
Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%
Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%
Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%
Exile AGA-CD	12/95	Action	80%
Exile AGA	1/96	Action	80%
Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%
F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%
Fears AGA	9/95	Action	88%
Fears AGA-CD	11/95	Action	85%
Fields of Glory	12/94	Strategie	56%
Fields of Glory	2/95	Strategie	44%
Fifa International Soccer	**12/94**	**Sport**	**85%**
Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%
Flight of the Amazon Queen	9/95	Abenteuer	85%
Football Masters	7/95	Sport	39%
Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%
For President	5/94	Simulation	19%
Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%
Fußball Total!	11/94	Sport	83%
Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut
Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%
Gloom	10/95	Action	?
Gloom AGA-CD	11/95	Action	?
Grand Ouvert 2	10/95	Strategie	66%
Guardian AGA	2/95	Action	68%
Guardian CD	11/94	Action	77%
Gunship 2000 CD	**9/94**	**Simulation**	**85%**
Hanse-Die Expedition	10/94	Simulation	70%
Heimdall 2	7/94	Abenteuer	73%
Heimdall 2 CD	9/94	Abenteuer	75%
High Seas Trader	7/95	Simulation	68%
Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel
Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut
Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut
Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%
Humans (CD)	7/94	Strategie	78%
Imogens	5/94	Strategie	62%
Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%
Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%
In the Dead of Night	11/95	Abenteuer	48%
Ishar 3	10/94	Abenteuer	69%
J. Pond 3 Op. Starfish für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%
James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%
Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%
Jungle Strike	1/95	Simulation	85%
Jungle Strike CD	**3/95**	**Simulation**	**87%**
K 240	9/94	Simulation	77%
Kick Off 3	10/94	Sport	70%
Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%
Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%
Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%
Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach
Kingdoms of Germany	2/95	Strategie	70%
Kingpin Arcade Sports Bowling	5/95	Sport	62%
Kingpin Arcade Sports Bowling AGA	5/95	Sport	63%
Kingpin Arcade Sports Bowling CD	7/95	Sport	64%
King's Quest VI	10/94	Abenteuer	78%
Klondike & Demon	12/95	Strategie	52%
Last Action Hero	7/94	Action	44%
Last Ninja 3 CD	9/94	Abenteuer	22%
Leading Lap	11/95	Sport	73%
Litil Divil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%
Lollypop	7/95	Geschicklichkeit	75%
Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%
Lothar Matthäus Super Soccer	12/94	Sport	74%
Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%
Mad News	**12/95**	**Simulation**	**85%**
Mad TV	1/92	Simulation	85%
Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%
Marblelous	3/95	Geschicklichkeit	66%
Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%
Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut
Mr. Blobby	2/95	Geschicklichkeit	39%
Myth CD	9/94	Abenteuer	48%
Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%
Oldtimer	3/95	Simulation	78%
Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%
Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%
Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%
Overlord	2/95	Simulation	58%
Paws of Fury	9/95	Action	62%
Penthouse Hot Numbers			
PGA European Tour	2/95	Sport	83%
PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%
PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%
Pinball Illusions	**12/94**	**Simulation**	**87%**
Pinball Illusions CD	**7/95**	**Simulation**	**89%**
Pinball Mania	**11/95**	**Simulation**	**86%**
Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%
Poker Nights Teresa Personally	9/94	Strategie	36%
Power Drive	3/95	Sport	58%
Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut
Premier Manager 3	1/95	Sport	66%
Primal Rage	12/95	Action	61%
Project X & F17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%
Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%
Rally Championships	9/95	Sport	44%
Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%
ranTrainer	9/95	Simulation	33%
Real Genius	5/94	Strategie	28%
Reunion AGA	**3/95**	**Simulation**	**86%**
Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%
Rise of the Robots	**12/94**	**Action**	**91%**
Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%
Roadkill CD	3/95	Sport	82%
Roadkill AGA	7/95	Sport	80%
Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%
Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%
Rüsselsheim AGA	10/94	Simulation	81%
Rüsselsheim Standard	10/94	Simulation	80%
Ruff'n'Tumble	**11/94**	**Action**	**91%**
Ruffian	7/95	Geschicklichkeit	71%
Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%
Sensible Golf	9/95	Sport	55%
Sensible Soccer International Ed.	9/94	Sport	81%
Sensible World of Soccer	**11/94**	**Sport**	**87%**
Shadow Fighter	2/95	Action	79%
Shadow Fighter AGA	4/95	Action	81%
Shadow Fighter CD	7/95	Action	81%
Shaq-Fu	2/95	Action	58%
Shaq-Fu AGA	3/95	Action	60%
Sierra Soccer World Chall. - Ed	7/94	Sport	70%
Sim City 2000	**12/94**	**Simulation**	**85%**
Sim Classics	**10/94**	**Compilation**	**super**
Simon the Sorcerer CD	10/94	Abenteuer	86%
Skat Royal	12/94	Strategie	51%
Skeleton Krew	3/95	Action	75%
Skeleton Krew CD	4/95	Action	77%
Skyworker	3/95	Simulation	48%
Soccermania	10/94	Compilation	gut
Soccer Kid CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Soccer Superstars	4/95	Sport	37%
Spaceward Ho!	7/94	Strategie	61%
Speedball 2 CD	10/95	Sport	72%
Speris Legacy	11/95	Abenteuer	81%
Stable Masters	7/95	Sport	46%
Star Crusader AGA	1/96	Simulation	74%
Starlord	9/94	Simulation	78%
Steel Business	11/94	Simulation	31%
Stern Siedler	10/94	Strategie	69%
Striker (CD)	7/94	Sport	45%
St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
Superfrog CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Super Skidmarks	**5/95**	**Sport**	**85%**
Super Skidmarks CD	**10/95**	**Sport**	**86%**
Super Stardust	12/94	Action	79%
Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Super Street Fighter II	10/95	Action	56%
Super Street Fighter II AGA	10/95	Action	73%
Super Street Fighter II Turbo (AGA-CD)	1/96	Action	82%
Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Syndicate CD	10/95	Stratgie	79%
Tactical Manager 2	12/95	Sport	62%
Team 17 Collection Vol. 1	**10/94**	**Compilation**	**super**
The Box	2/95	Compilation	gut
The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
The Misadventures of Flink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Theme Park	11/94	Simulation	77%
Theme Park	2/95	Simulation	69%
Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Trap'Em AGA	1/96	Geschicklichkeit	58%
Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Turbo Trax	9/95	Sport	71%
Turning Points	10/94	Compilation	mies
UFO-Enemy Unknown	5/95	Strategie	70%
Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Universe	10/94	Abenteuer	80%
Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Valhalla Bevore the War	4/95	Abenteuer	44%
Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Virocop	9/95	Action	72%
Virocop AGA	9/95	Action	74%
Virtual Karting AGA	1/96	Sport	37%
Vital Light	10/94	Strategie	41%
Vital Light CD	3/95	Strategie	43%
Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Whale's Voyage II	9/95	Abenteuer	81%
Wheelspin AGA	10/95	Sport	66%
Whizz AGA	4/95	Geschicklichkeit	75%
Whizz	9/95	Geschicklichkeit	73%
Wild Cup Soccer CD	3/95	Sport	67%
World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
Worms	**12/95**	**Stratgie**	**88%**
Worms AGA-CD	**1/96**	**Strategie**	**89%**
Zeewolf	1/95	Simulation	80%
Zeppelin Giants of the Sky	5/95	Simulation	73%
Zonked	11/94	Strategie	72%

CD NEWS

PERSÖNLICHE BEREICHERUNG

Ein Schnäppchen sondergleichen bringt Cloanto dieser Tage in den Handel: Für unter 100 Mark gibt's eine User-Compilation auf CD – mit Datenbank,Textverarbeitung, Malprogi und Grafiken satt!

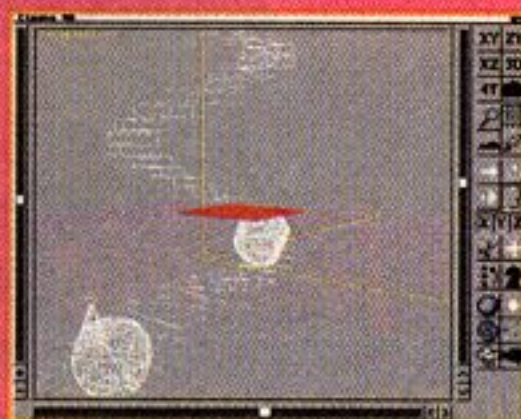
Die (leider ebenfalls nicht zum CD[32] kompatible) Scheibe mit dem Titel **Personal Suite** offeriert erst mal allen angehenden Digi-Picassos die aktuelle Version 6.4 des vielseitigen Malprogramms „Personal Paint" – und rechtfertigt allein damit schon den Sparpreis von 99,– DM. Dazu gibt's die Datenbank „Personal SBase", und Textverarbeiter erhalten den für mittlere Hausarbeiten locker ausreichenden Schreiberling „Personal Write". Mit den fixfertig installierten „Kara Fonts" liegen auch bereits bunte Schrifttypen zur Nutzung vor; wer zudem eigene erstellen will, greift zum „Personal Fonts Maker". Abgerundet wird der vielseitige Sampler von den gesammelten Werken der populären Amiga-Cartoonisten Eric Schwartz, Karl Bihlmeier, Jim Sachs und Dr. Chip in Bild und Animation. Also ein Angebot, das man nicht ablehnen sollte. Sondern lieber ordern bei: **Casablanca, Tel.: 0234/720 35**

NEUES AUS DEM NETZ

Das alte Jahr ging, das neue kam, und eine längst liebgewonnene Tradition blieb: Wie gehabt erscheint alle zwei Monate eine neue Aminet-CD mit aktuellem Stoff auf dem Amiga-Abteil des Internet.

Die jüngste Ausgabe läuft unter der Bezeichnung **Aminet 9** und ist einmal mehr ausschließlich am CD-bestückten Rechner, also nicht am CD[32], zu gebrauchen. Sie enthält einen kunterbunten Mix aus vielen hilfreichen Tools, hübschen Bildern, feinen Sounds, spektakulären Demos und jeder Menge weiterer Digitalien. Der Schwerpunkt liegt allerdings auf der Zockware: Über mehr als 320 MB verteilt, finden sich hier aktuelle PD- und Shareware-Games, Demos und Patches zu kommerziellen Spielen sowie sechs Shareware-Vollversionen – es sind insgesamt also über 1.000 Titel, die man da für nur 25,– DM bekommt! Haben wollen? Dann nix wie ran ans Telefon und bestellen bei: **Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78**

RENDERN LEICHTGEMACHT

Das relativ neue Renderprogramm „Maxon Cinema 4D" hat bereits eine treue Fangemeinde um sich geschart – und erhält nun seinen eigenen CD-Workshop.

Für 49,– DM bringt der Verlag Gabriele Lechner jetzt eine (für das CD[32] allerdings untaugliche) Scheibe namens **Cinema Studio** unter die Amigos, wo Frank Herrmann angehenden und geübten Raytracing-Freaks Tips und Tricks zum Thema Rendering verrät. Passend dazu findet sich darauf noch eine Demoversion von „Maxon Cinema 4D V1.5", außerdem gibt's nützliche Texturen, Muster, Hintergründe sowie einige Animationen. Wer Genaueres wissen möchte, der informiert sich bei: **Verlag Gabriele Lechner, Tel.: 089/834 05 91**

DIE ENTWICKLER-HARDWARE

Wer mal ein ganz eigenes Spiel für CD-ROM produzieren will, der braucht rund 5.000 Mark und die spezielle Hardware von **Cross Products** in England: Das Set besteht aus einem CD-Emulator mit 1-GB-Festplatte und allen nötigen (SCSI-) Anschlüssen, auf Wunsch sind sogar Custom-Hardwaremodule zur Entwicklung von Spielen für die Playstation oder das Saturn vorrätig. Wendet Euch einfach vertrauensvoll an **Cross Products, Tel.: 0044 /113 242 98 14** oder via E-Mail an die Adresse: **enquiry@crossprod.co.uk**

XTreme

Racing

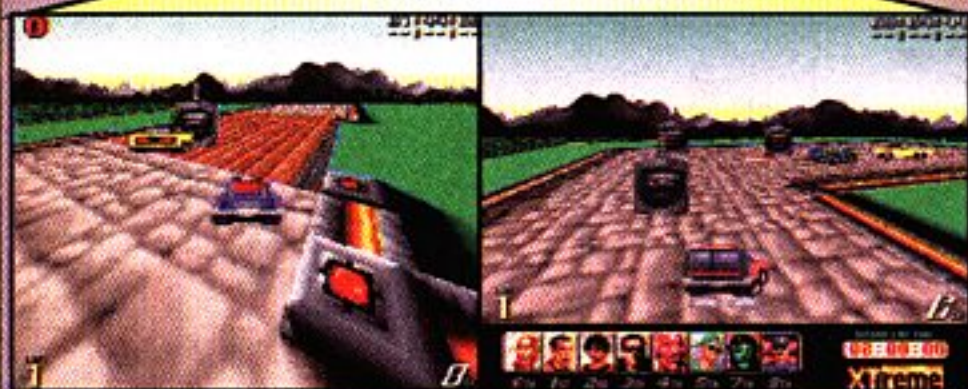
Im Preview-Rennen weckte Black Magics Prototyp noch Hoffnungen auf einen neuen Spielspaßrekord im Wettbewerb der Fun-Rasereien, und das fertige Serienmodell hat nun auch beeindruckende 3D-Pisten im modernen Texture-Design zu bieten – nur der Spaß blieb leider weitgehend auf der Strecke.

Dabei hätte gerade aus der Zusammenarbeit der technisch versierten Newcomer von Silltunna Software mit den „Gloom"-Architekten von Black Magic am Amiga ein temperamentvoller CD-Konkurrent für das SNES-Modul „Super Mario Kart" werden können. In der Praxis kriecht X-Treme Racing auf der Motivationspiste nun aber selbst automobilen Klassikern wie „Skidmarks" oder „Lotus" meilenweit hinterher. Schuld am Kolbenfresser ist hier einzig und allein die ziemlich verkorkste Handhabung der beteiligten Fahrzeuge. Denn damit steht und fällt in diesem Genre nun mal die gesamte Spielbarkeit…

Dieser Konstruktionsfehler ist um so betrüblicher, als Amiga-Piloten selten zuvor von einer vergleichbaren Optionsflut überrollt wurden: Man wählt die Zahl der (drei bis neun) Runden pro Rennen, schaltet die Sound-FX an oder ab und kürt eines von fünf Musikstücken der unterschiedlichsten Stilrichtungen (Rock, Techno, Jungle etc.) zum akustischen Begleiter. Mit Hilfe von je zwei Spiel-CDs und Amigas lassen sich auch Massenveranstaltungen mit maximal acht Teilnehmern organisieren, wobei man die bevorzugte (Null-) Modemverbindung selbst festlegen darf. Das CD^{32} zieht dabei mangels serieller Verbindungsmöglichkeit natürlich den kürzeren – aber bei X-Treme Racing ist die Amiga-Konsole ohnehin nur zweite Wahl, weil die Rekorde und alle getroffenen Einstellungen am besten auf Festplatte bzw. Floppy verewigt werden.

Steht nur ein Rechner zur Verfügung, können immer noch bis zu vier Piloten über den dann vierfach horizontal geteilten Bildschirm rasen, doch ist leistungsförderndes Tuning auch dann dringend zu empfehlen. Selbst ein 1200er mit Fast-RAM ist nämlich fast zu schwach, um die ganze Detailpracht des Multiplayer-Modus zu entfalten; das gelingt erst einem mit 68030-Motor auffrisierten AGA-Boliden. Lediglich Solisten können sich mit einem preisgünstigen 28-MHz-Beschleuniger begnügen und er-

Das Deathmatch für Quartett-Piloten

GRUSELBAHN

Unter diesem Sammelbegriff sind zwei Strecken enthalten, so wie in den sechs anderen Szenarien auch. Die Sprungrampen vor den Säuretümpeln sollte man hier immer mit genügend Tempo angehen, und Achtung: Es gibt auch Attacken aus der Luft!

HOLZWEG

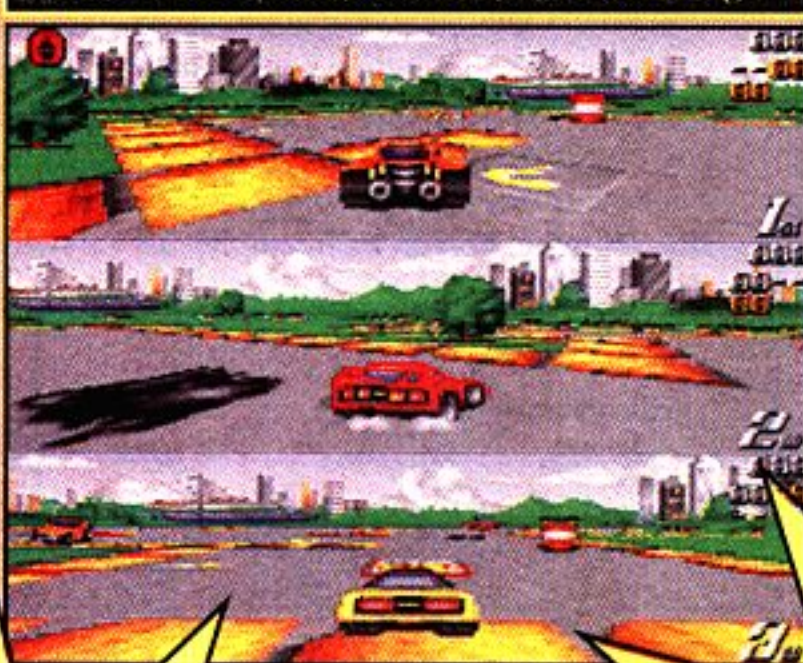
Diese beiden Straßen zeichnen sich durch haarige 90-Grad-Kurven und unfallträchtige Kreuzungen aus. Vorsicht vor Bäumen, Gummifässern und Passanten am Wegesrand!

PALMENROUTE

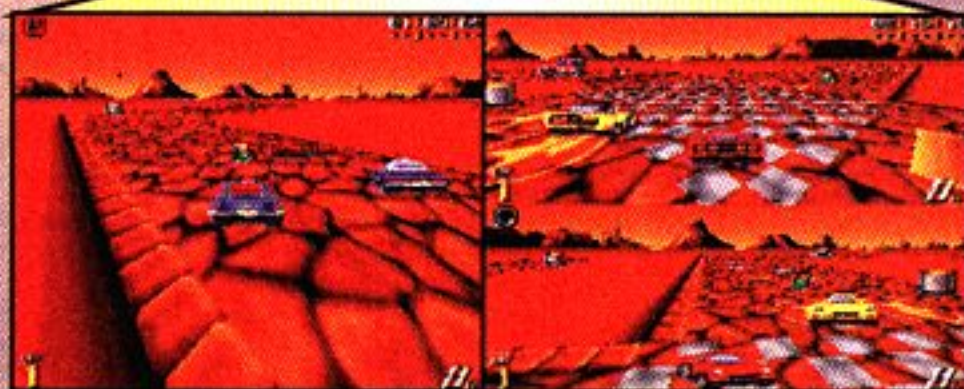
Zwei Gutelaune-Strecken. Sehr hübsch anzusehen, aber Achtung vor Untiefen, kreuzenden Haien und Lemmingen auf der Piste: Rammen bringt Sonderspaß!

Am Start

zielen so bereits ein flüssiges Frame-Update von rund 25 Hz am fein gepixelten Fullscreen.
Völlig unabhängig von der Hardware sind die übrigen Features zugänglich. Man kann Übungsrunden auf den zwölf Standard-Rundkursen drehen, die von höchstens acht, von Menschenhand oder elektronisch gelenkten Autos bevölkert werden.
Dann kämpft man entweder um einen fiktiven Pokal und motzt via Preis- und Sammelgelder die eigene Karre mit Turbobooster und Bremsraketen auf – oder bringt eine komplette WM-Saison ohne derartige Aufrüstmätzchen hinter sich. Wer den schärfsten Schwierigkeitsgrad wählt und trotzdem als Sieger aus der gesamten Saison hervorgeht, erhält Zugriff auf weitere Geheimkurse und den sogenannten „Schafmodus". Damit hat man plötzlich die Kontrolle über einen wolligen Wiederkäuer anstelle der sonst benutzten VW Käfer, Polizeischlitten etc.! Nicht verschwiegen sei allerdings, daß sich die acht frei anwählbaren Gefährte vorwiegend durch ihre Optik unterscheiden. Last but not least kann man sich in fünf Spezialarenen mit vielsagenden Namen wie „Cape Fear" oder „Road Rage" an besonders spannenden „Death Matches" beteiligen: Hier muß man seine Partner im Straßenchaos nach Möglichkeit ins Seitenaus rammen bzw. ihren fahrbaren Untersatz schrottreif ballern.
Der Einsatz von Minen, Zeitbomben, Zielsuchgeschossen oder gar Wurf-Hammeln (!) ist im normalen Rennalltag ebenfalls möglich, in der Praxis jedoch eher schwierig. Die Explosivstoffe sind nämlich zusammen mit Turbojumps und anderen, eher unnützen Gimmicks in markierten Boxen enthalten. Was man beim Drüberfahren rausholt, hängt vom Zufall ab, außerdem

Gar nicht so unübersichtlich: Trio Racing

CHEMIEFABRIK

Beide Pisten bieten versetzt installierte Sprungschanzen, explodierende Ölfässer und eine wirre Farbwahl, die das Erkennen der Fahrbahn erschwert

VULKANWAY

Das Geheimszenario: Wer auf diesen versteckten Rundkursen seine Kollegen in die Glut am Wegesrand schieben will, muß erst mal weltmeisterliche Leistungen auf den konventionellen Strecken erbringen

darf immer nur ein einziges dieser Extras an Bord mitgeführt werden. Daß der Munitionsvorrat daher meist schon im Handumdrehen wieder verpulvert ist, hat freilich auch sein Gutes, denn so bleibt mehr Zeit, um sich auf die Hauptsache zu konzentrieren. Und diese hat wirklich unsere gesamte Aufmerksamkeit verdient, denn jeder noch so kurze Abstecher ins seitliche Dickicht bzw. in die dort verborgenen Täler und Seen ist eine kleine Tragödie: Bereits ein minimaler Fahrfehler genügt, und schon kann man auf der letzten Position des meist dichtgedrängten Felds in Ruhe über sein Versagen nachdenken…

Die Steuerung ist grundsätzlich in weiten Grenzen konfigurierbar und unterstützt gleichermaßen Stick, CD32-Pad und Tastatur. Multiplayer-Adapter zum Anschluß von vier Freudenknüppeln sind ihr jedoch fremd, aber vor allem ändert das benutzte Eingabegerät nichts am schwammigen Handling und der wenig überzeugenden Beschleunigung der Karossen. Dadurch erfordert es nicht nur viel Übung, sondern auch (zu) viel Glück, gegen die CPU-Fahrer zu bestehen – bei unseren redaktionsinternen Testrennen stellte sich der Spielspaß jedenfalls eigentlich nur im Wettbewerb mit gleichermaßen gehandikapten Mitspielern ein.

Wesentlich mehr Finessen als das für Solisten weitgehend 'vermurkste Gameplay hat die sonstige Technik zu bieten. So bestehen die Pisten und Grünflächen gänzlich aus knallbunten und detailliert ausgearbeiteten 3D-Texturen; die darauf errichteten Häuser, Bäume etc. sowie die leider nicht sonderlich spektakulär animierten Autos zoomen soft heran. Die in Echtzeit berechnete 3D-Grafik paßt sich zudem flexibel allen Wünschen an: Die für die Detailschärfe verantwortliche Pixelgröße ist einstellbar, ebenso das Format des Grafikfensters. Auch die Scoreleiste läßt sich abschalten, dazu kann man Betrachtungswinkel und Höhe der Beobachterkamera regulieren. Darüber hinaus ist sogar noch eine zweite Kamera entweder stationär oder auf einem beliebigen Fahrzeug installierbar und übernimmt dann beispielsweise die Funktion eines Rückspiegels. Mit einem Spitzenplatz ist es bei X-Treme Racing aus den erwähnten Gründen also trotz aller guten Ansätze nichts geworden, und den Grund dafür posaunen die Programmierer auch noch stolz in der Anleitung hinaus: In schlappen vier Monaten Entwicklungszeit hat man dieses Game zusammengeschraubt! Hätten die Herren Konstrukteure mal lieber noch ein paar Wochen für den Feinschliff drangehängt, dann würden wir uns jetzt nicht mit der Hoffnung auf eine gründlich überarbeitete Floppy-Fassung trösten müssen… (rl)

BETONROUTE

Zwei konventionell gestrickte Kurse, die kaum Besonderheiten enthalten – bis auf den hier verborgenen dritten Geheimkurs vielleicht…

Welches Goodie mag sich hinter diesem Fragezeichen verbergen?

In luftiger Höhe installiert, ist dieses Pisten-Duo mit besonderen Gemeinheiten gesegnet: Man fährt „Gloom"-ähnliche Monster über den Haufen und schiebt die Mitfahrer über das Seitenaus in die Tiefe

X-TREME RACING
(BLACK MAGIC/SILLTUNNA)
3D-RACING

66% „STEUER-MORD"

GRAFIK	79%
ANIMATION	74%
MUSIK	76%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	60%
VARIABEL	
PREIS	DM 79,–

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK/TASTATUR
SPEICHERBAR	TABELLEN/EINSTELLUNGEN
DEUTSCH	NEIN

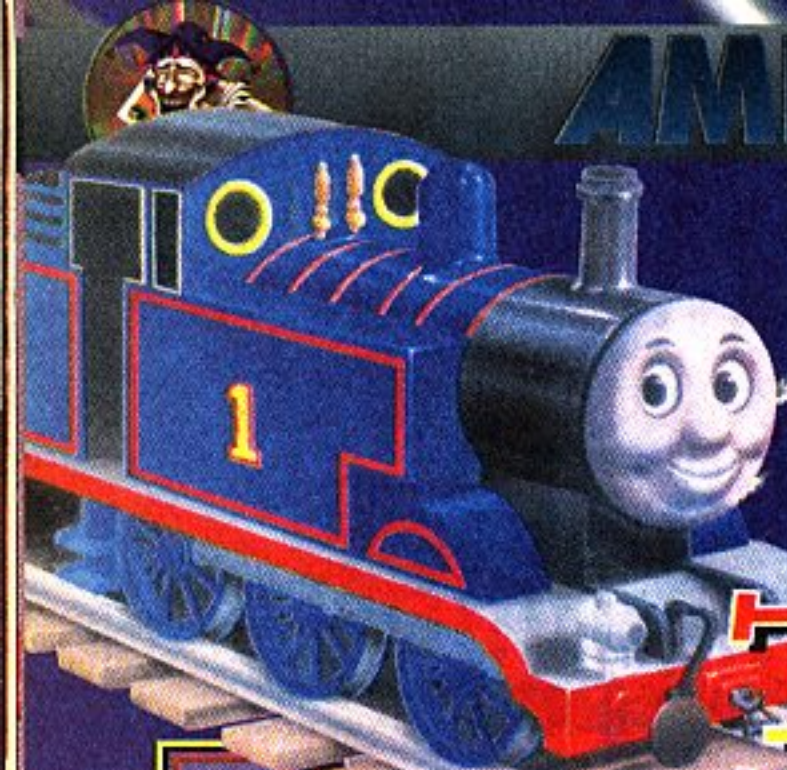
AUF DER BEGLEIT-CD DES

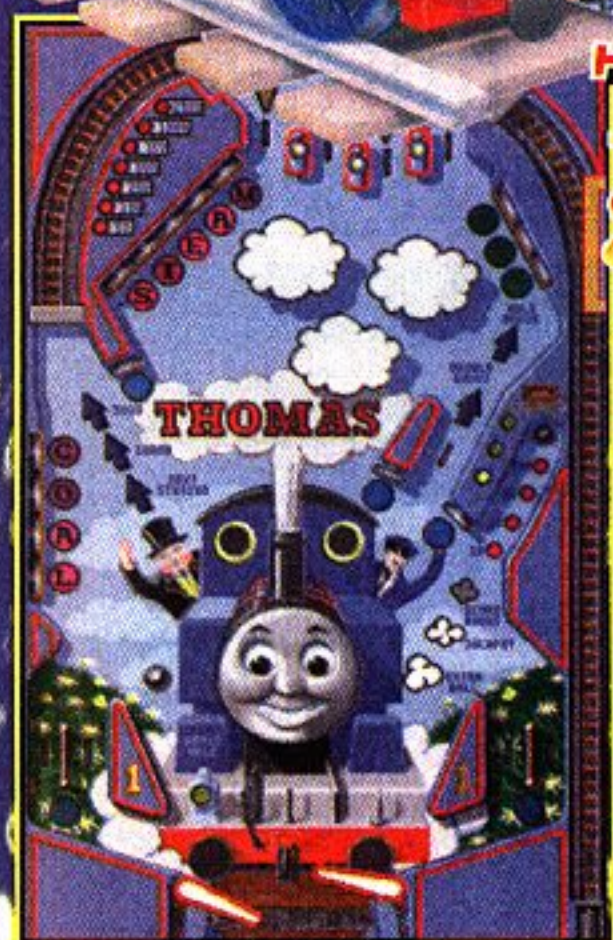
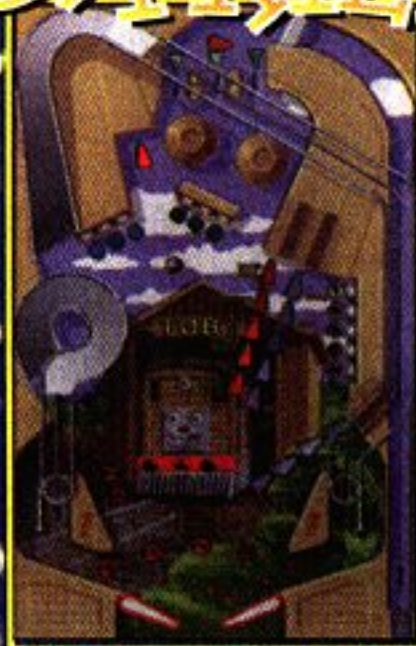
MULTIMEDIA JOKER

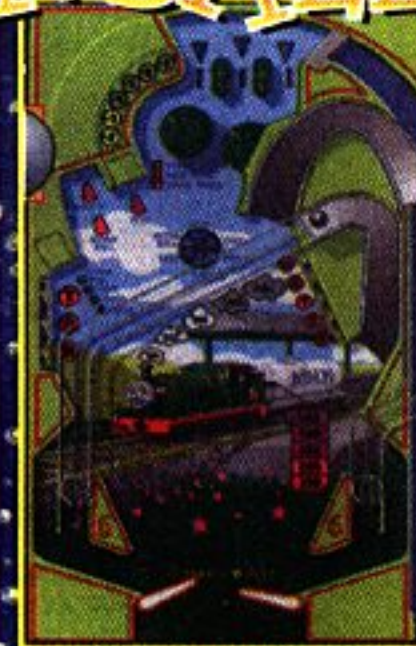
FINDEN AMIGOS ALLE 2 MONATE NEUE SOFTWARE FÜR IHRE „FREUNDIN“!

SPIELBARE DEMOVERSIONEN, TOOLS, UTILITIES, PD- UND SHAREWARE-GAMES SOWIE VIELES MEHR!!!

UND DAS HEFT HAT AUCH EINE MENGE ZU BIETEN - ETWA TESTS, HINTERGRUND-INFOS, INTERVIEWS ETC.!

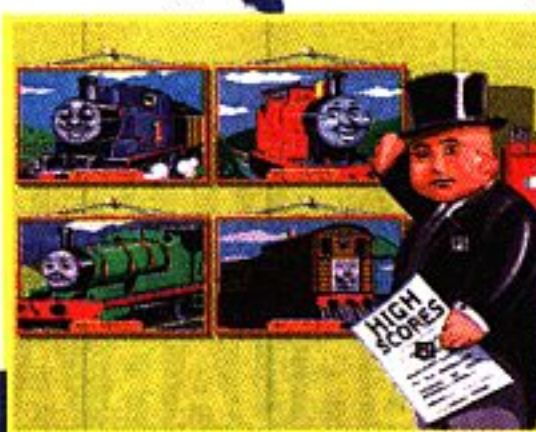
DIE NEUE AUSGABE MIT OPTIMIERTEM KONZEPT LIEGT AB 23. FEBRUAR AM KIOSK !

Über einen Mangel an erstklassigen Flippern können die von „Pinball Fantasies" und „Pinball Illusions" verwöhnten Besitzer eines CD³² nicht klagen – aber vielleicht wollen sie ja auch einen, mit dem sie ihre kleinen Geschwister so richtig ärgern können?!

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS PINBALL

Thomas' ganz privater Flipper

Hier flippert Ihr mit (oder auf?) Toby

Das Tableau von Thomas' Freund James

Und noch ein Thomas-Freund: Mondgesicht Percy

Für diesen Fall haben die Menschenfreunde von Alternative Software genau die richtige Software auf Lager: Daß ihr neuestes Werk für Quälgeister ab drei Jahren gedacht ist, vermerken sie selbst auf der Packung – wie wunderbar sich die Kleinen damit zum Wahnsinn treiben lassen, merkt man allerdings erst nach dem Öffnen…

Klar, wer seine Zielgruppe im Kindergarten sucht, kann natürlich keine Bikini-Schönheiten oder Horrorfratzen in die Grafik packen. Außerdem war die Lizenzgebühr für die im englischen Sprachraum ungemein populäre Lokomotive Thomas garantiert nicht billig, ergo grinsen sie und ihre Kollegen dem Spieler auf allen vier vorrätigen Tischen entgegen. Selbst bei der Kolorierung scheint der Jugendschutz eine wichtige Rolle gespielt zu haben, denn hier besteht die Welt nur aus lauter rosaroten, himmelblauen, glückskleegrünen und, ähem, hellbraunen Farbtönen. Zuviel Abwechslung bei der Gestaltung des Hindernisparcours für den Silberball hätte da nur Verwirrung gestiftet, also kriegt man überall bloß die einfachste Basisausstattung geboten: Zwei Paddles müssen jeweils genügen, dazu kommen ein paar simple Rampen, Bumper, Kugelfallen – aber nicht mal ein seitlicher Ausgang für die Murmel, geschweige denn Multibälle, Bonusspiele oder ähnliche Kompliziertheiten. Immerhin dürfen maximal acht Minderjährige mitmachen und sich selbst bis zu neun Kugeln pro Spiel genehmigen. Auch die Neigung des Tableaus ist dreifach einstellbar, und Keyboard-Wizards können die Tastenbelegung nach eigenen Wünschen abändern. Derart anspruchsvolle Features bedürfen natürlich der Erklärung, weshalb sogar eine Online-Hilfe eingebaut wurde. Allerdings ist sie genauso englisch wie die gedruckte Mini-Anleitung.

Nachdem wir dem Vorschulalter schon eine Weile entwachsen sind, ist uns auch aufgefallen, daß die einzelnen Flipper zum Teil von älteren Genrevertretern (wie dem PC-Game „Pinball Dreams") abgekupfert wurden. Geholfen hat es nicht viel, denn das Gameplay ist hier rundum lahm. Die beste Figur macht dabei noch die solide Steuerung, und das Scrolling ist tatsächlich so flüssig, wie es auf der Packung versprochen wird. Angesichts der simplen Grafik wäre es aber

Das Auswahlmenü

Das Optionsmenü

auch verwunderlich, wenn hier irgend etwas ruckeln würde. Der ebenfalls angekündigte hochauflösende Bildschirmmodus existiert dagegen nur in der PC-Version, was Thommies PR-Abteilung aber schamhaft verschweigt. Statt dessen hätte man sich lieber die furchtbar düdelige Soundkulisse sparen sollen, welche der zugrundeliegenden britischen TV-Serie entstammt: Kaum zu glauben, was sich kleine Engländer so alles reinziehen! Hier ist auch der einzige Unterschied zwischen der CD-Fassung und der gleichzeitig veröffentlichten Diskausführung feststellbar, denn (nur) rein technisch gesehen klingt der Sound von der Schillerscheibe etwas satter.

Für alle, die es immer noch nicht recht glauben wollen, sagen wir es jetzt eben noch einmal in aller Deutlichkeit: Diesem Flipper fehlt es an Optionen, durchdachtem Design und einer für Volljährige erträglichen Präsentation. Also kurz gesagt an allem, was eine solche Simulation für Menschen im lesefähigen Alter interessant macht. Und Dreijährige spielen erfahrungsgemäß ohnehin lieber mit Stofftieren… (mm)

DIE VORLAGE

Der Prediger W. Awdry verfaßte vor über 50 Jahren das Kinderbuch „Thomas the Tank Engine", das bei jungen Angelsachsen ähnliche Beliebtheit genießt wie hierzulande „Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer". In Großbritannien machte man daraus eine überaus populäre Fernsehserie, für die kein Geringerer als der Jetzt-wieder-Beatle Ringo Starr als Sprecher gewonnen wurde. Auch in Australien und den USA sind die Kids ganz verrückt nach der niedlichen Lok; entsprechend umfangreich ist das Angebot an Lizenzartikeln: Thommie wird als Werbe-Zugpferd für Pizzas, Uhren, Bett- sowie Unterwäsche und eben auch Computerspiele eingespannt.

DIE VORGÄNGER

Das ebenfalls von Alternative Software verbrochene Eisenbahnrennen „Thomas the Tank Engine" sorgte Anfang 93 für ungläubiges Kopfschütteln, denn das Gameplay à la Modelleisenbahn war so simpel, daß man es locker in einer halben Stunde durchgespielt hatte. Gesamturteil: 49 Prozent. Trotzdem erschien ein knappes Jahr später unter dem Namen „Thomas's Big Race" der kaum veränderte Nachfolger. Seither herrschte Ruhe im Amiga-Bahnhof, jedenfalls bis heute…

Thomas the Tank Engine

Thomas's Big Race

AGA ONLY

DIE KONKURRENZ

In der Einleitung haben wir ja schon erwähnt, wo Ihr zugreifen müßt, wenn Ihr eine Flippersim auf CD sucht, die das Auspacken wirklich wert ist: Ende 93 bannte das schwedische Team von Digital Illusions mit „Pinball Fantasies" einen Meilenstein des Genres auf die Amiga-Schillerscheibe. Dann übertrafen sie sich sogar noch selbst mit „Pinball Illusions", das im letzten Sommer versilbert wurde und praktisch keine Wünsche mehr offenläßt. Egal, wofür Ihr Euch entscheidet – es ist bestimmt die bessere Alternative als das aktuelle Angebot von Alternative!

Pinball Fantasies

Die aktuelle Nummer eins der Highscoreliste: Pinball Illusions

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS PINBALL
(SPIDERSOFT/ALTERNATIVE)

FLIPPERSIMULATION

45% „KINDISCH"

GRAFIK	60%
ANIMATION	68%
MUSIK	46%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	39%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 60,–

EINGABEMEDIUM	PAD, TASTATUR
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	NEIN

PAWS of Fury

Selten wäre eine gründlich überarbeitete CD-Umsetzung so nötig gewesen wie bei dieser tierischen Klopperei: Statt dessen wurden alle Bugs und Schwächen der Diskfassung sorgfältig auf die Schillerscheibe übertragen!

Man lernt nie aus!

Ist sie nicht niedlich?

Es ist zwar ungewöhnlich für ein Actiongame, aber trotzdem wahr: Das Beste an dieser cartoonartig präsentierten Prügelei à la „Street Fighter" ist die originelle Hintergrundgeschichte. Laut Gametek geht es hier nämlich um ein im Vierjahresrhythmus stattfindendes Kampfturnier im Tierreich – und zwar völlig ohne Blutvergießen oder sonstige Geschmacklosigkeiten, wie sie im mortalen Genre immer stärker um sich greifen.

Das waren die guten Nachrichten, die schlechten nehmen leider ein paar Zeilen mehr in Anspruch. Denn obwohl die ECS-Version bereits letzten Sommer erschien, setzt man uns nun einfach eine 1:1-Konvertierung der Floppyfassung vor. Daher fehlen z.B. immer noch ein hübsches Intro (wie man es vom Mega CD her kennt), genau wie separat anhörbare Audiotracks und die beiden Originalhelden Psycho Kitty bzw. Chung Poe der ursprünglichen Fassung vom Mega Drive. Die eingedeutschten Screentexte im für den Schwierigkeitsgrad, die Soundkulisse etc. zuständigen Optionsmenü enthalten beinahe mehr Rechtschreibfehler als Buchstaben, und die beiliegende PC-Anleitung hilft Amiganern verhältnismäßig wenig – immerhin wurde mittlerweile der Beipackzettel entfernt, der den staunenden Leser einst über die am Amiga gar nicht existenten Trainingsmatches aufklärte…

Sobald man sich für den Ein- oder Zweispielermodus entschieden hat, stehen wieder acht flauschige Prügelviecher zur Auswahl, die bei dieser Gelegenheit auch gleich ihre tiefgründigen Lebensweisheiten kundtun. Der Weisheit letzter Schluß sind jedoch auch hier die vorrätigen Schlag- und Trittvarianten, mit denen der Spieler alle Pfoten voll zu tun hat. Im Prinzip ist der tierische Schlagabtausch sogar recht witzig, was nicht nur an den putzigen Animationen der relativ kleinwüchsigen Kämpfer liegt: Vor allem die im Lauf der Zeit erlernbaren (und im „Charakter-Code" gespeicherten) Special-Moves sorgen für Laune. Der Hund liegt indessen wieder mal in der Anleitung vergraben, wo diese Blitzattacken, Feuerwürfe etc. zwar treulich aufgelistet, jedoch völlig falsch beschrieben sind. Daher sollte man sofort zu Papier und Bleistift greifen, sobald der Rechner einen solchen Special-Move in der Praxis demonstriert – sonst lernt man sie nie!

Alles übrige ist rasch abgehakt: Die dürftigen Hintergrundgrafiken fallen weder durch Parallaxeffekte noch durch nennenswerte Animationen auf. Die jetzt zwei Buttons am Pad unterstützende Steuerung und die Musikbegleitung gehen in Ordnung, dagegen fallen die Sound-FX jedoch hörbar ab. Und so bleibt am Ende eines harten Turniertages auch am CD³² nur eine abartig niedliche Prügelei in Erinnerung, deren ungezählte Schwächen den Knuddelbonus leichtfertig verspielen. (mz)

PAWS OF FURY
(GAMETEK)
PRÜGEL-ZOO

58% „DÜRFTIG"

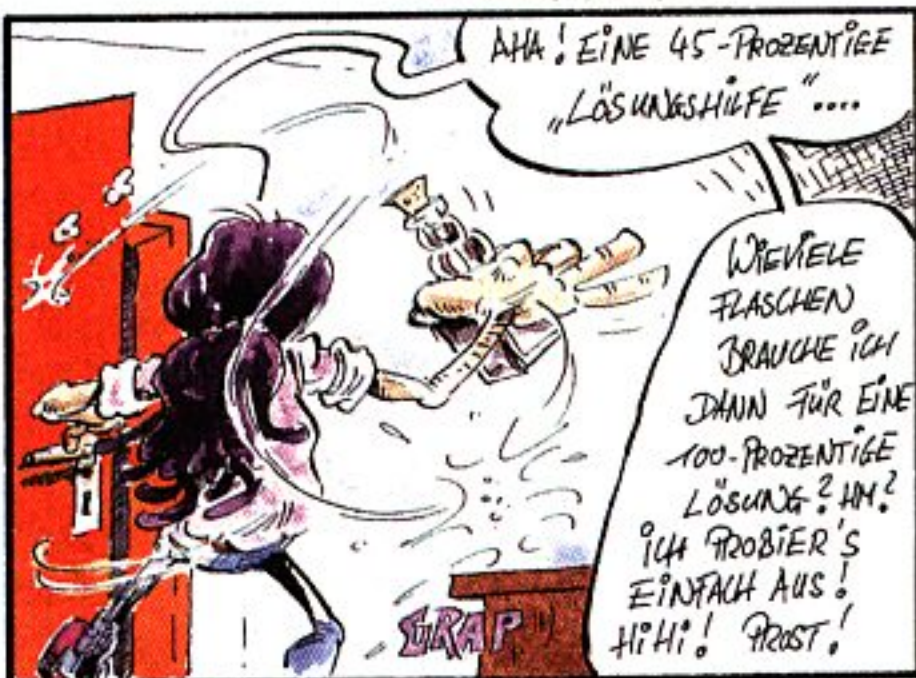
GRAFIK	62%
ANIMATION	62%
MUSIK	74%
SOUND-FX	65%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	53%
VARIABEL: 15 STUFEN	
PREIS	DM 59,–

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	CHARAKTER-CODES
DEUTSCH	KOMPLETT

Duell der Killerkaninchen

Über den Wolken…

Joker
FRAGEN! NICHTS ALS FRAGEN! UND ICH WEISS KEINE ANTWORT!
ENTSETZLICH!
SOWAS DARF „KNOW-HOW-WÖRNI" NICHT PASSIEREN! MAL DEN JOKER FRAGEN....
KEIN JOKER DA – ZU DUMM – AUSGERECHNET DANN, WENN MAN IHN AUSNAHMSWEISE....
HE! HALT! WAS STEHT DA!
LÖSUNGSHILFE 45%
EINE FLASCHE FEUERWASSER! GLUCK-GLUCK! BUM-BUM! BESSER ALS NICHTS!
AHA! EINE 45-PROZENTIGE „LÖSUNGSHILFE"....
WIEVIELE FLASCHEN BRAUCHE ICH DANN FÜR EINE 100-PROZENTIGE LÖSUNG? HM? ICH PROBIER'S EINFACH AUS! HIHI! PROST!
GRAP
SO – DAS WAR'S MAL WIEDER – UND KEINER HAT WAS GEMERKT...!
MICHAELS JAGUAR FÜR DIENSTAGS STEHT WIEDER IN DER TIEFGARAGE – KRATZERLOS! ABER WARUM PARKT ER DEN SCHLITTEN AUCH IMMER MITTEN AUF DEM INLINE-SKATE-WAY...?!!
SCHNELL NOCH BRIGITTAS BACKPINSEL GEREINIGT UND...
UPS!
WO IST DIE FLASCHE!
SABOTAGE! WENN ICH DEN STROLCH ERWISCHE, DANN GIBT'S FEUER UNTERM HINTERN!
FLOSCH
WUAAR!
ABER DOCH NICHT UNTER MEINEM...!

FIELDS OF VISION

Noch vor kurzem war das italienische Programmierteam mit dem visionären Namen diesseits der Alpen praktisch unbekannt – doch dann legten die Ragazzi mal eben den bis dato technisch besten Actiondungeon vor!

Von einem freien Mitarbeiter entworfen:

Das FoV-Logo

So merkwürdig es zunächst klingen mag, aber die Jungs haben mit genialen Erstlingswerken bereits Erfahrung: Das schon 1992 gegründete Team firmierte zunächst nämlich unter dem Namen Virtual Dreams und errang mit seinem Shareware-Debüt „T-Racer" ebenfalls allerhöchste Anerkennung – nicht umsonst haben wir das horizontal scrollende Actiongame in der Ausgabe 9/95 als die „bislang beste PD-Ballerei" bezeichnet. Der aktuelle 3D-Dungeon „Breathless" ist nun das erste kommerzielle Game der fünfköpfigen FoV-Crew. Darüber und noch über einiges mehr unterhielten wir uns mit dem Spieldesigner Pierpaolo di Maio.

?: *Pierpaolo, verrat uns doch erst mal, wer alles zu FoV gehört.*

PM: Da wäre einmal Alberto Longo; er hat seine ersten Programmierschritte bereits am guten alten C64 unternommen. Gianluca Abbate ist mit seinen gerade mal 15 Lenzen für die „Breathless"-Texturen und alle 2D-Grafiken verantwortlich. Lino Grandi hat mit dem Renderprogramm „Imagine" sämtliche Monster entworfen, Tiziano Cappiello ist unser Musikus und hat außerdem die Sound-FX kreiert. Ich selbst war ebenfalls an der Akustik beteiligt, hauptsächlich war ich jedoch mit dem Leveldesign beschäftigt. Gelegentlich arbeiten auch noch einige freie Mitarbeiter für uns, Manuele de Lision z.B. hat das FoV-Logo entworfen. Und Pio Marano leiht uns seinen A1200, wenn wir mal wieder einen geschrottet haben…

?: *Tja, Teamwork ist eben alles! Bloß eure Namen sind für uns die reinsten Zungenbrecher – werden wir sie uns trotzdem merken müssen?*

PM: Ich denke schon, denn obwohl Italien bisher verdientermaßen als Land der Raubkopierer verschrien war, hat sich da in den letzten zwei Jahren doch viel getan – hier sind inzwischen viele gute Software-Entwickler herangewachsen! Und damit meine ich gar nicht mal in erster Linie uns, sondern die zahlreichen Demo-Gruppen oder auch die Typen von Graffiti, also die aus Mailand stammenden Entwickler der feinen PC-Raserei „Bleifuß".

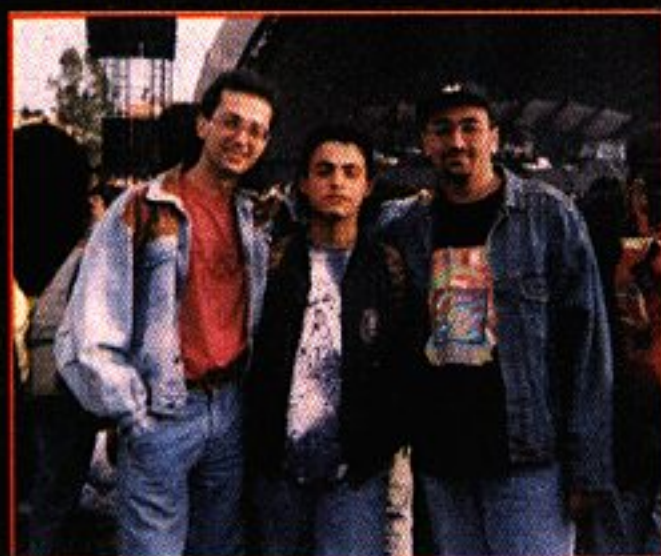
?: *DOSen gibt's ja mittlerweile überall, aber wie steht's um unsere „Freundin" in südlichen Gefilden?*

PM: Nun, hier in Italien waren Homecomputer im allgemeinen und der Amiga im speziellen noch nie so verbreitet wie bei euch. Im Falle der „Freundin" mag das zusätzlich am schlechten Marketing von Commodore gelegen haben. Von der neuen Escom-Tochter Amiga Technologies ist aber bisher leider ebenfalls nicht viel zu merken; es wäre zu hoffen, daß sich das in der Zukunft ändert.

?: *Was erwartest du von den Leuten denn genau?*

PM: Nun, sie sollten möglichst bald mit dem versprochenen RISC-Amiga rüberkommen, denn die Prozessorleistung der aktuellen AGA-Modelle ist kaum konkurrenzfähig mit einem Pentium-PC. Natürlich mögen wir den Amiga trotzdem sehr gern, weil er so wunderbar zu programmieren ist. Aber CD-ROM und Turbopower müssen einfach schnellstens zum Standard werden, selbst wenn dafür ein Stück Kompatibilität zu den alten Modellen auf der Strecke bleibt.

?: *Mal sehen, wie es in dieser Hinsicht um eure Vorbildfunktion bestellt ist – auf welcher Rechnerkonfiguration schraubt ihr denn eure Spiele zusammen?*

PM: Ich selbst benutze einen A1200 mit 40 MB Festplatte und Fast-RAM, genau wie meine Kollegen. Alberto und Lino besitzen dazu noch einen A4000, und Tiziano komponiert seine Musik auf verschiedenen Keyboards. Als

Ein Teil der FoV-Crew beim Pink Floyd-Konzert in Rom. Von links nach rechts: Alberto Longo, Gianluca Abbate und Pierpaolo di Maio

Bald auf CD: Breathless

Das erste kommerzielle Spiel der FoV-Crew: Breathless

Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen

Software-Tools benutzen wir neben dem erwähnten „Imagine" noch das Grafikprogi „Personal Paint" und den Musikus „Protracker". Das mag zwar keine schrecklich hochwertige Ausstattung sein, aber immerhin ein Beweis dafür, daß gute Spiele auch heute noch quasi in Heimarbeit zu entwickeln sind.

?: *Verglichen mit „Breathless" sehen die Dungeons von „Gloom" oder „Alien Breed 3D" recht grobpixelig aus. Wie habt ihr diesen technischen Quantensprung erreicht?*

PM: Vielen Dank für die Blumen! Nun, wir haben auf den aus der Demoszene stammenden Copper Chunky-Trick verzichtet, wo mit Hilfe eines Amiga-Customprozessors ein neuer Grafikmodus emuliert wird. Die beschleunigte Optik erkauft man sich da nämlich mit einer geringen Bildauflösung, und dieser Preis war uns zu hoch. Statt dessen wollten wir 3D-Routinen entwickeln, die einerseits auf einem unaufgerüsteten AGA-Rechner schnell genug laufen, andererseits aber einer durch Turbokarten beschleunigten Hardware noch zusätzliche Details und eine höhere Pixeldichte entlocken. Falls sich einige eurer Leser dafür interessieren: Verwendet haben wir altbekannte „Chunky to Planar"-Routinen zusammen mit der regulären LoRes-Auflösung in 256 Farben.

?: *Wie kommt es eigentlich, daß „T-Racer" noch als Shareware verbreitet wurde? Oder andersherum, warum seid ihr jetzt auf den Kommerz-Zug aufgesprungen?*

PM: Um ehrlich zu sein, sollte eigentlich bereits „T-Racer" Geld einbringen – schließlich muß man ja von irgendwas leben. Doch obwohl das Teil eine wirklich gute Resonanz in Shareware-Kreisen hatte, wollte kein Softwarevertrieb ernsthaft an den Verkaufserfolg eines Amiga-Ballerspiels glauben. So entschlossen wir uns eben zur Verbreitung per PD-Pool. Ganz anders bei „Breathless": Bereits wenige Tage nachdem wir erste Screenshots und ein noch kaum spielbares Demo im Aminet abgelegt hatten, wurden wir von Anfragen förmlich erschlagen! Den Zuschlag erhielten dann die englischen Newcomer von Power Computing. Einmal, weil sie ein gutes Angebot abgaben und bereit waren, die CD-Umsetzung von „Breathless" sowie die Fortsetzung unter ihre Fittiche zu nehmen. Aber auch, weil der Marketing-Oberste dort Italiener ist und wir Südländer uns vertrauen können. Daß wir nicht über den Tisch gezogen werden, war uns als Branchenneulingen nämlich besonders wichtig.

?: *Verständlich. Doch kommen wir lieber noch zu einem fröhlicheren Thema: Was treibt das FoV-Team in seiner Freizeit?*

PM: Also, trotz aller Tifosi-Klischees sind wir nicht die einzigen Italiener, die König Fußball wenig abgewinnen können. Dafür haben wir Hobbies wie jeder andere auch, gehen also in die Kneipe oder ins Kino und hören Musik aller Stilrichtungen. Meine persönlichen Favoriten sind dabei „Prince" und „Pink Floyd".

?: *Und deine Lieblinge am Computer?*

PM: Keine bestimmten, aber generell mag ich das meiste von dem, was die Bitmap Brothers hervorgebracht haben. Eine Art Haßliebe verbindet mich dagegen mit Team 17, weil deren Spiele so typisch englisch sind: Das in aller Regel hervorragende Gameplay kommt durch doofe Handbuchabfragen und viele weitere nervige Kleinigkeiten dabei oft gar nicht richtig zur Geltung.

?: *Okay, dann belassen wir es mal bei diesem originellen Schlußwort und wünschen dir und dem Rest der Crew weiterhin so viel Erfolg wie bisher!* (rl)

Der Shareware-Erstling aus Virtual Dreams-Zeiten: T-Racer

Die bislang beste PD-Ballerei: T-Racer

T-Racer

Gibt's auf Schalke wirklich noch Dinosaurier? Nun, zumindest wenn es nach Stefan Hornig aus Gelsenkirchen geht, der den Jurassic Park im Ruhrpott um diese prächtige Eigenzüchtung aus seinem 1200er-Gehege mit „DPaint V" bereichert.

Jan Liepe aus Erfurt läßt seinen A1200 gern mal links liegen und greift zu Blei- und Buntstift: Dem breiten Grinsen nach zu urteilen, scheint dieser finstere Geselle den Amiga Joker ja monstermäßig gut zu finden!

„In einer anderen Zeit" hat Kay Beißert aus Teltow dieses SF-Szenario getauft. Gerendert wurde es zeitgemäß auf einem A1200-TurboTower mit „Imagine 3.0". Und weil es Teil einer Animation ist, blicken wir hier womöglich in die Zukunft der Amiga-Spiele!

Doch auch im traditionellen Kunsthandwerk ist Kay bewandert. Das beweist sein Pastellkreide-Zocker mit dem humorvollen Titel „i-glasses!, ein fesselndes Erlebnis". Da sieht man mal wieder, wohin Virtual Reality führen kann...

Satte 120 Stunden hat A. Beckmann aus Bleicherode die Pflänzchen auf seinem A1200 gehegt und gepflegt, bis die Rosen voll erblüht waren. Als prima Düngemittel erwies sich dabei „DPaint IV AGA".

Dem Tüchtigen winkt das Glück: Weil in der vorletzten Ausgabe nicht alle seine tollen Werke Platz fanden, präsentieren wir nun nochmals Renderkünstler Daniel Hartlehnert aus Bad Bocklet mit einem schmucken Büro. Eingerichtet hat er es wieder auf einem A1200 mit „Maxon Cinema 4D".

Ein alter Bekannter ist auch Andreas „Dicky" Kühne, der uns regelmäßig mit Pixel-Kunst aus Föritz versorgt. Mit seinem 1200er und „DPaint IV AGA" schuf er „The Beauty & The Beast". Sehr gewagt, aber trotzdem jugendfrei, Herr Staatsanwalt!

Nein, man muß wirklich nicht die Münchner Pinakothek oder gar den Louvre in Paris besuchen, um sich einen Kunstgenuß der besonderen Art zu gönnen – auch und gerade hier warten bildschöne Bilder! Zudem heißt's nur hier…

EINTRITT FREI

Doch nicht bloß das, denn wer uns ein Exponat schickt, darf sich mit etwas Glück die Schaffenspausen demnächst abenteuerlich versüßen: Unter allen Einsendern wird das brandneue Rollenspiel **JAKTAR – DER ELFENSTEIN** von APC/TCP verlost! Und wäre es nicht schön, einmal mit seinen Werken öffentlich in der Galerie vertreten zu sein? Wir hängen hier theoretisch alles auf, egal, ob es mit dem virtuellen Pinsel auf Disk gemalt oder per herkömmlichem Stift auf blütenweißes (also unliniertes) Papier gebannt wurde. **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** muß das Bild aber unbedingt sein, da wir keine Plagiate sehen wollen. Deshalb wollen wir auch ein handsigniertes Echtheitszertifikat von Euch sehen, dazu noch ein kurzes Statement zur Entstehungsgeschichte. Falls Rückporto beiliegt und der Absender zu entziffern ist, senden wir das Teil auch umgehend zurück, erst mal schickt Ihr es aber bitte an:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

STRANGE DAYS

DIE COMPETITION ZUM FILM

Für Kinogänger sind es ab 8. Februar nur noch 48 Stunden bis zur Jahrtausendwende – höchste Zeit, sich noch in dieser Dekade ein paar cineastisch wertvolle Gewinne zu sichern!

Der 8. Februar könnte ein Donnerstag wie jeder andere sein, würde an diesem Tag nicht der neue Streifen von Hollywoods bekanntester Actionfilm-Regisseurin bundesweit in unseren Kinos anlaufen: Kathryn Bigelows „Strange Days". Produziert wurde das Movie von James Cameron („Aliens", „Terminator 1 & 2", „True Lies"), der auch die düstere Story verfaßte:
Die Handlung beginnt zwei Tage vor der Jahrtausendwende in Los Angeles, wo sich Drogendealer, Nachtclubsängerinnen und amoklaufende Cops ein Stelldichein geben. Es geht dabei um die „Clips", eine neue High-Tech-Droge, die ihre Benutzer quasi zu lebenden Videorecordern macht – indem sie die auf den besagten Clips aufgezeichneten Erlebnisse anderer Menschen originalgetreu nacherleben. Besonders beliebt ist dabei (unsere Staatsanwaltschaft ahnt es sicher bereits) alles, was mit Sex & Crime zu tun hat. Kein Wunder, wenn die Nachfrage nach der neuen Wunderdroge enorm ist; kein Wunder, wenn so mancher Hersteller nun vor keinem Verbrechen mehr zurückschreckt, um sie zu befriedigen…

Zur Einstimmung auf dieses futuristische Silvesterszenario im Bürgerkriegsambiente verlosen wir nun ein wenig Clip-Art… war nur ein Scherz, in Wahrheit erwartet die Gewinner ein ganzer Schwung von Soundtrack-CDs, Büchern, Kaffeetassen und Plakaten zum Film „Strange Days". Um in den Genuß eines solchen Preispakets zu kommen, brauchen wir von Euch eine Antwort auf folgende

PREISFRAGE:

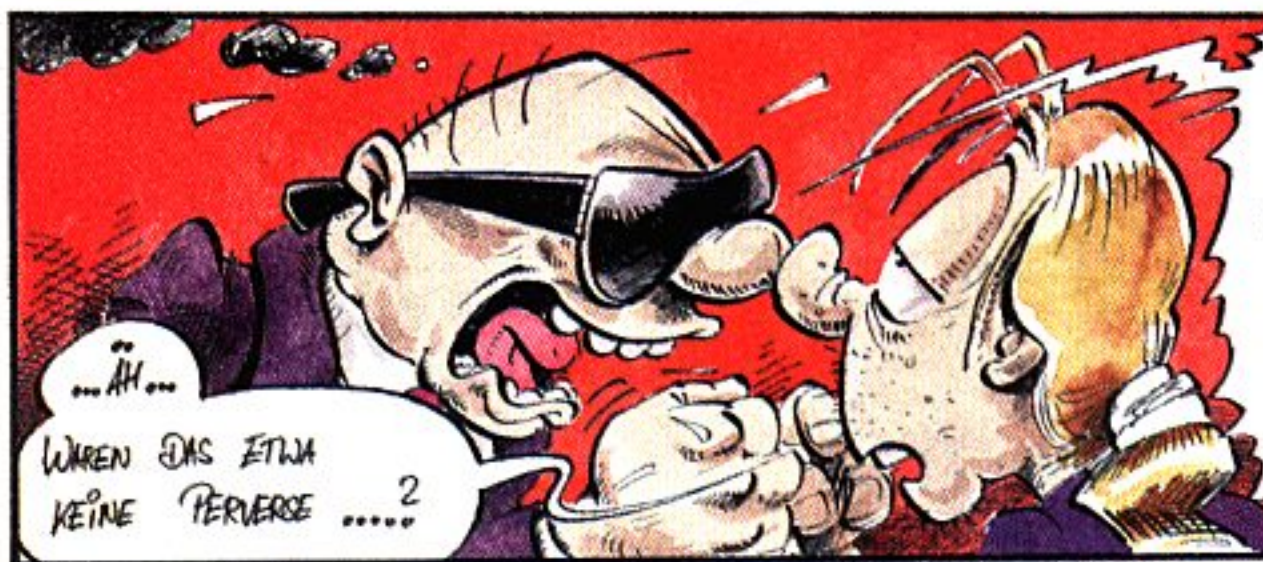
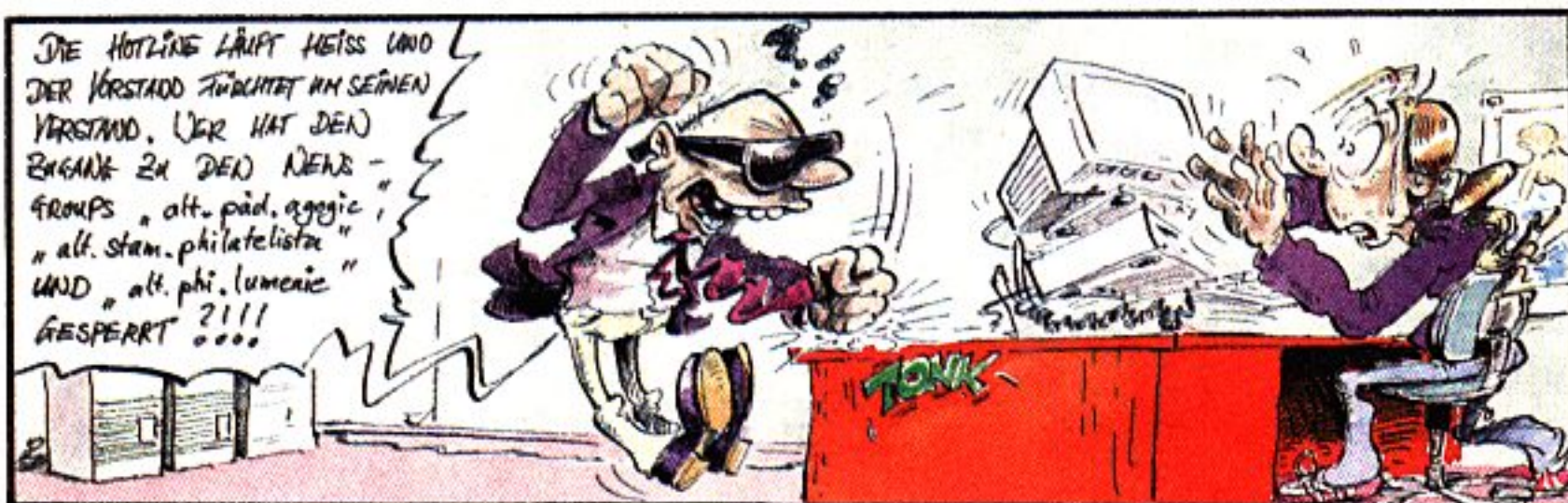
NENNT UNS DEN TITEL EINES WEITEREN STREIFENS VON KATHRYN BIGELOW!

Also, uns würden auf Anhieb drei korrekte Antworten einfallen, doch sind wir hier ja leider von der Teilnahme ebenso ausgeschlossen wie das Team vom Jugendfilm Verleih (dem Ihr diesen Wettbewerb überhaupt zu verdanken habt) oder der Rechtsweg. Euch genügt hingegen eine richtige Nennung, die Ihr bitte auf eine Postkarte schreibt, welche bis spätestens 12.2.1996 bei uns gelandet sein muß. Denn wer den Einsendeschluß verpaßt, den bestraft das Leben!

**Joker Verlag
„Strange Days"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

STRANGE DAYS - STRAIGHT PRICES!

10 x Soundtrack-CD, Plakat, Buch und Kaffeetasse zum Film
10 x Soundtrack-CD, Plakat und Buch zum Film
10 x Soundtrack-CD und Plakat zum Film

CRACK

DR. FREAK

Ihr habt Eure Wahl getroffen und die besten Soft-Entertainer des letzten Jahres für unsere „Freundin" gekürt: Bühne frei, Licht aus und Spot auf die Gesamt- und die Etappensieger!

BIING!

COLONIZATION

ALIEN BREED 3D

DAS ADVENTURE DES JAHRES

1. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
2. DER SEELENTURM
3. ERBEN DER ERDE

DAS ACTIONGAME DES JAHRES

1. ALIEN BREED 3D
2. FEARS
3. SUPER STARDUST

DAS SPORTSPIEL DES JAHRES

1. SUPER SKIDMARKS
2. FIFA INTERNAT. SOCCER
3. ALL TERRAIN RACING

DAS GESCHICKLICHKEITS-SPIEL DES JAHRES

1. ALADDIN
2. DER KÖNIG DER LÖWEN
3. LOLLYPOP

DAS ROLLENSPIEL DES JAHRES

1. DUNGEON MASTER II
2. WHALE'S VOYAGE II
3. BLOODNET

DIE SIMULATION DES JAHRES

1. BIING!
2. COLONIZATION
3. PINBALL ILLUSIONS

DAS STRATEGICAL DES JAHRES

1. CANNONFODDER 2
2. ALL NEW WORLD OF LEMMINGS
3. LORDS OF THE REALM

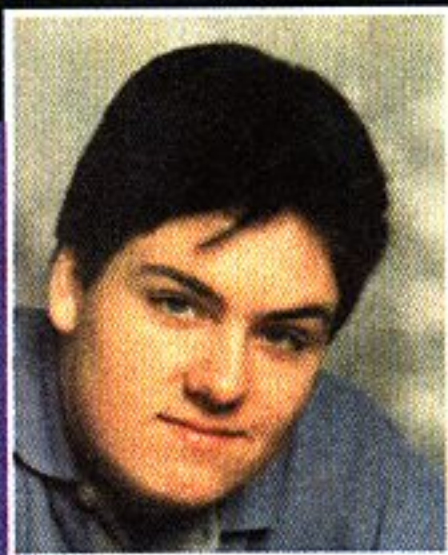
DAS DEMO DES JAHRES

1. CONTROL von OXYGENE
2. DEEP von CNP/PARALLAX
3. SWITCHBACK von REBELS

DER LESER-SONDER-PREIS: SPIELE

1. UFO – ENEMY UNKNOWN
2. SUBWAR 2050
3. HOLLYWOOD PICTURES

DER LESER-SONDER-PREIS: DEMOS

1. GENERATION X von HAUJOBB
2. MAN ON THE MOON von FACULTY
3. VACATION 2 von PASSION

SHADOW FIGHTER

Der 16jährige Christoph Memmert aus Helmstedt hat nicht nur ein CD32, sondern auch eine ausgeprägte Vorliebe für Gremlins Schattenkämpfer – hier erfahrt Ihr, warum.

Nach Mirages wahrhaft mieser Robo-Keilerei „Rise of the Robots" ist man froh über ein Prügelspiel, das wesentlich mehr Spaß und Abwechslung zu bieten hat – wie Shadow Fighter.

Sobald sich die Schillerscheibe dreht, finden wir uns bei den verschiedenen Einstellungen wieder: Ob Championship, Training, Mann gegen Mann oder Mann gegen Computer, alles ist machbar. Natürlich dürfen auch die Optionen nicht fehlen, wo man neben dem Üblichen (Rundenzahl, Kampfzeit, Schwierigkeitsgrad, Musik-FX an/aus) auch einen Blood-Mode vorfindet. Allzu Grausiges wird freilich so oder so nicht geliefert, es bleibt bei einigen Tropfen Blut auf dem Digi-Pflaster.
Neulinge können im Training alle Moves in Ruhe an einer Puppe namens Pupazz ausprobieren; im Champion-Kampf muß man dann jeden Gegner auf die Matte schleudern. Sie reichen vom einfachen US-Straßenkämpfer bis hin zum flüssigmetallenen DNA-Experiment und gipfeln in einem Finale gegen den mysteriösen Schattenkämpfer persönlich. Sollte man dabei mal beide Runden verlieren, hat man immer noch zwei Continues in petto. Allerdings kommt man nur im Normal- oder Hard-Modus ins Finale, Anfänger müssen sich mit sechs der insgesamt 17 Kämpfer zufriedengeben. Den jeweiligen Kontrahenten sucht stets der Zufallsgenerator aus, und gerauft wird in verschiedenen Gegenden rund um den Globus; etwa in Australien, China, Brasilien oder Pakistan.

An der Grafik ist wenig auszusetzen, außer daß nicht alle Farben verwendet wurden und so eine gewisse Blässe entsteht. An technischen Feinheiten wurde dagegen nicht gespart: Parallax-Scrolling, Spiegelungen im Wasser und Schatteneffekte erfreuen das Auge. Weniger erfreulich ist der unmögliche Sound; angefangen bei den Titelgeräuschen bis hin zur miesen Sprachausgabe der Kämpfer und des Ansagers. Gut anhörbar ist dafür die Begleitmusik, die mit der Kampfarena wechselt und direkt von CD kommt.
Auch wenn man sich gelegentlich fragt, wie es die Gegner schaffen, in einer Sekunde dreimal ihre Special-Moves durchzuführen – ein absolut perfektes Spiel kann man halt nie bekommen. Alles in allem ist Shadow Fighter aber ein wirklich gelungenes Beat'em Up mit guter Steuerung, guter Grafik und viel Spaß. Wer also am Screen gerne zuschlägt, darf das ruhigen Gewissens bei Gremlins Prügel-Erstling tun! (Christoph Memmert)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Abschlaffen könnt Ihr woander[s]... für die Teilnahme an dieser Ru[brik] sind Taten gefragt – nämlich solche, die rund eine Schreibma[-]schinenseite lang sind und au[f] dem Test eines maximal zw[ei] Monate alten Amigaspiels beste[hen]. Den Rechtsweg schließen wi[r] schon selber aus, Ihr müßt Eu[er] Baby dann nur noch samt Bewer[-]tung, Altersangabe und Paßbil[d] an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

SHADOW FIGHTER (CD)
GREMLIN

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
87%		81%
83%	GRAFIK	79%
80%	ANIMATION	80%
86%	MUSIK	83%
42%	SOUND-FX	84%
88%	HANDHABUNG	76%
90%	DAUERSPASS	81%

Alle gegen Willi

Willi Lemkes' Fussballmanager

Virgin hat Ancos „Player Manager 2" komplett eingedeutscht und veröffentlicht die Kicker-Sim nun hierzulande unter dem guten Namen des Managers von Werder Bremen. Also Meisterliches im Zeichen des Vizemeisters?

Willi Lemke, wie er leibt und lacht

Welche Perspektive hätten S' denn gerne ?

Das Trainer-Zimmer

Der legendäre Dino Dini („Kick Off") entwickelte anno 1990 den ersten „Player Manager" und erfand mit dieser Kombination aus Fußballmanagement und Action-Soccer zugleich ein neues Genre. Für das Design des Nachfolgers zeichnet dagegen Dinos ehemaliger Playtester Steven Screech verantwortlich, der zuvor schon das unter Fans nicht gänzlich unumstrittene „Kick Off 3" fabriziert hatte. Es ist also nicht sooo verwunderlich, wenn hier ein Willi allein noch keinen Meister vom Himmel fallen läßt...

Zunächst einmal kennt das Programm mehrere Spielmodi: Im Normalfall treten ein bis vier menschliche Manager (nacheinander) gegeneinander an, die sich in vier Ligen sowie zwei deutschen und drei europäischen Pokalwettbewerben behaupten müssen. Alternativ dazu steht ein k.o.-Modus für zwei bis vier Teilnehmer zur Verfügung, wobei der jeweils am schlechtesten Plazierte nach jedem Auf- oder Abstieg ausscheidet. Schließlich gibt es noch die sogenannte Herausforderung, bei der ein bestimmter Punktestand in der Saison erreicht werden muß. Und für Leute, denen das zunächst alles etwas zu kompliziert erscheint, ist auch ein Demomodus enthalten. So oder so muß man seinem Alter ego aber erst mal einen Namen und den gewünschten Arbeitgeber verpassen. Außerdem darf man den zu erreichenden Score für die Herausforderung einstellen und festlegen, ob man auf dem Rasen alle Kicker im Team oder nur einen bestimmten übernehmen will.

In der Vorsaison geht's dann so richtig los. Hier entscheidet man sich für einen Sponsor, organisiert Freundschaftsspiele, stellt Talentsucher, Masseur sowie Trainer an und schließt Verträge mit Jugendspielern ab. Sobald sämtliche Manager dieses Pensum erledigt haben, darf man endlich das alles entscheidende Bürogebäude betreten, in dem sich acht Räume befinden: Archiv, Pressesaal, Präsidiumszimmer, Umkleideraum plus die Büros für Schatzmeister, Trainer, Masseur und eben das Reich des Managers. Dort betreut man nun seine (16 bis 24) Spieler, bestimmt die Taktik für

Der Pressesaal

Alle 64 Mannschaften auf einen Blick

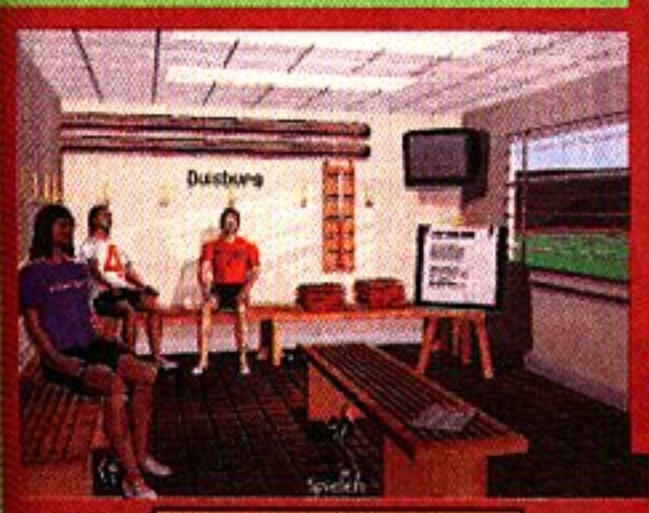
Die Vorsaison am Strand

Die grafisch spartanische „Vorhersage“ des Spiels

Hier rennen sie à la Kick Off 3 von links nach rechts

das nächste Match und behält dabei auch immer die übrigen 63 Vereine im Auge. Im Vergleich mit dem aktuellen Konkurrenten „Sensible World of Soccer“ sind die Entscheidungsbefugnisse deutlich umfangreicher. So bewertet der Spieler hier z.B. jeden einzelnen Kicker und darf dabei sogar die Gewichtung der Beurteilungskriterien abändern. Auch das Trainingsprogramm läßt sich sehr detailliert aufstellen, während man dem Masseur besser nicht ins Handwerk pfuscht – er weiß selbst am besten, wo er die Fingerchen ansetzen muß. Mit Infos wird man ebenfalls geradezu überschüttet, denn das Fernsehen berichtet über die neuesten Skandale, das Fax spuckt regelmäßig Stellenangebote aus, auf dem Laptop wird der Manager des Monats/Jahres gewählt, und im Archiv schlummern wesentlich mehr Statistiken als in der gesamten Welt der konkurrierenden Sensibelchen.

So weit, so gut, und bei der Rasenaction hätte es nahegelegen, einfach „Kick Off 3“ einzubauen, um alle glücklich zu machen. Leider mußte es statt dessen eine Neuentwicklung mit tausend verschiedenen Grafikansichten und Spielmodi sein: Leute, die aktiv ins Geschehen eingreifen wollen, können dies in der Draufsicht (mit vertikalem oder horizontalem Bolzbetrieb), in Iso-3D oder in der Seitenansicht tun. Und wer die Action lieber dem Computer überläßt, hat ebenfalls diverse Varianten vom kompletten Match bis zur Darstellung ausgewählter Höhepunkte zur Auswahl. Dabei kann man jedoch allen Sportsfreunden nur dringend raten, den Rechner an den Ball zu lassen, denn das verkrampfte Gehampel, das man sonst erlebt, ist unter aller Kanone – völlig unabhängig von der gewählten Perspektive.

Ein Playermanager mit einem derart verpatzten Actionteil wird es natürlich schwerhaben, viele Freunde zu finden. Die Soccerstrategen bekommen ja nicht nur bei Vollwertkollegen wie „Anstoß“ oder „Bundesliga Manager Hattrick“ wesentlich mehr geboten als hier; auch das in dieser Ausgabe getestete Game von Sensible Software hat die Nase da deutlich vorn. Für die optische Präsentation gilt das freilich nur teilweise, zumal sich bei Willi laienhafte Zeichnungen mit ordentlichen Rendergrafiken abwechseln – insgesamt sieht die Geschichte damit schon etwas schöner aus als die textlastige (allerdings auch übersichtlichere) Menü-Wüste der Konkurrenz. Mit der Maussteuerung kann man ebenfalls gut leben, dafür hat die übrige Handhabung noch ein paar kräftige Fouls auf Lager. So lassen sich die vier Disks nicht auf Festplatte installieren, was ohne Zweitlaufwerk wahre Diskwechselorgien zur Folge hat. Außerdem muß man selbst auf dem A1200 minutenlange Lade- und Berechnungszeiten („Manager feilschen“) in Kauf nehmen. Musik ist überhaupt keine vorhanden, und die enthaltenen Sound-FX sind kaum der Rede wert. Kurz und traurig: Der Mix aus Action und Strategie krankt vor allem am verunglückten Actionpart. Und wer braucht schon einen „Fußballmanager Light“, wenn es komplexere und auch sonst bessere Genrevertreter (wie ein paar Seiten weiter nachzulesen) bereits auf einer preiswerten Compilation gibt?! (mm)

Der Umkleideraum

In der Draufsicht häßlicher als Sensible World of Soccer

WILLI LEMKES FUSSBALLMANAGER
ANCO/VIRGIN
PLAYERMANAGER

62% „NUR DIE HÄLFTE WERT“

GRAFIK	64%
ANIMATION	58%
MUSIK	–
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	64%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS	DM 69,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	JA	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Eine Kicker-Compilation mit viel Licht und ohne echten Schatten – das war uns schon einen ausführlichen Sondertest wert, auch wenn die hiesigen Stars ihre Karriere alle schon vor der 96er Saison gestartet haben.

ANSTOSS

Nicht nur nach dem Alphabet gebührt der Vortritt hier Ascons Managementsimulation, die zum Jahreswechsel 93/94 alle Fußballstrategen in Begeisterung versetzte. Denn der Mix aus wunderschönen (Menü-) Grafiken und einem ausgefeilten Gameplay überzeugt auch heute noch: Bis zu vier Kicker in Nadelstreifen können sich für den Job des Bundestrainers qualifizieren, indem sie mit ihrer Mannschaft nationale und internationale Erfolge erzielen. Die beteiligten Teams sind zwar nicht originalgetreu, lassen sich mit dem eingebauten Editor aber aktualisieren. Und das Handwerkszeug verteilt sich auf ein rundes Dutzend Untermenüs mit zahllosen Optionen, deren Bedienung dank der handlichen Maussteuerung kein Problem darstellt. Sportliche Entscheidungen

(Einzeltraining, Spieltaktik, Elfmeterschützen etc.) müssen dabei natürlich ebenso getroffen werden wie wirtschaftliche – erweisen sie sich als falsch, trifft eben der Vereinsvorstand eine personelle…

Während das Gameplay nach wie vor ganz oben in der Tabelle mitmischt, merkt man den Animationen ihr Alter deutlich an; zumal es sich hier (wie bei den anderen Stars auch) um die ECS-Version handelt. Doch kann das grafische Rheuma den Altmeister letztlich nicht entscheidend schwächen: Amiga-Manager sind bei Anstoß auch heute noch in besten Händen!

PREMIER MANAGER 3

Verlassen wir nun die heimischen Gefilde und werfen einen Blick über den Är-

melkanal, wo sich ein oder zwei Vereinsführer von der fünften in die erste Division hocharbeiten sollen. Auch hier wollen Sponsorenverträge abgeschlossen und neue Spieler angeworben werden, und auch hier kommen den sportlichen Aktivitäten und den finanziellen Transaktionen gleichermaßen entscheidende Bedeutung zu. Auf Wunsch unterstützen Ärzte, Ko-Trainer, Assistenten etc. den Chef, der ihnen sogar ganze Aufgabenbereiche wie etwa die Werbung überlassen darf – die Verantwortung trägt er natürlich trotzdem allein. Über einen Mangel an Menüs oder Statistiken können britische Manager auch nicht klagen, sehr wohl dagegen über magere Präsentation: Bloß wenige Zwischenbildchen lockern das animationsarme Trauerspiel der Grafik auf, und die dünne Soundkulisse im Spiel verzichtet komplett auf Musikbegleitung.

Stärker als alle Äußerlichkeiten drückte jedoch bereits vor gut einem Jahr das durch und durch englische Szenario auf die Gesamtnote. Aber als Abwechslung zum Bundesligaalltag ist dieser Heimtrainer dafür um so besser geeignet.

KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE

Hier geht's raus aus dem muffigen Büro und zusammen mit maximal drei Kollegen an die frische Stadionluft. Nachdem die Fans der von Dino Dini ins Leben gerufenen Serie mit dem im Herbst 94 veröffentlichten dritten Teil nicht unbedingt glücklich waren, wurde er noch mal gründ-

lich überarbeitet: 24 Länder- und 96 Vereinsteams können jetzt ein kurzes Freundschaftsspiel oder die komplette Saison in einer der europäischen Ligen bestreiten. Die etwas farbarme Grafik ist dabei zwar immer noch kein Augenschmaus, und auch die (abschaltbare) Geräuschkulisse hat mit Sport nicht viel zu tun, aber die spielerischen Verbesserungen wiegen das locker auf. Denn wo sich bislang ohne Zwei-Button-Stick kein Kickerbein rührte, dribbeln die Jungs nun auch mit nur einem Feuerknopf oder dem CD³²-Pad im Rücken über den (oft glitschigen) Platz. Per Editor lassen sie sich umtaufen, und über die mannigfaltigen Freistoßvarianten sowie das ausgeklügelte Trainingsmenü gab es ja schon früher nichts zu meckern. Durch das bessere Handling und das damit einhergehende höhere Spieltempo strahlt nun auch in der Kick Off-Welt wieder die Sonne. Um so ärgerlicher, daß die neuen 1200er-Modelle dabei ausgesperrt bleiben – aber die rote Karte hat sich nicht etwa dieses famose Action-Soccer selbst verdient, sondern das Disklaufwerk von Amiga Technologies!

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Last but not least kommen wir zur noblen Soccersim von Electronic Arts, die sich vor einem guten Jahr direkt in die Herzen der Digi-Kicker spielte. Die Gründe dafür sind schnell aufgezählt: Schicke Iso-Grafiken mit lebensnahen Animationen, 49 Mannschaften, WM- und Ligamodus für bis zu acht menschliche Teilnehmer und vor allem ein sehr motivierendes Gameplay. Dazu gesellt sich ein reichhaltiges Optionsmenü, in dem von der (maximal 90minütigen) Matchdauer bis hin zu Wetter- und Bodenbedingungen nahezu alles manipulierbar ist – auch der Schiedsrichter. Taktiker dürfen darüber hinaus noch die Teamformation und die Zuständigkeitsbereiche von Abwehr, Mittelfeld und Sturm festlegen.

Die Rasenaction selbst geht mit Zwei-Button-Sticks besonders gut von der Hand, macht aber auch mit anderem Equipment viel Freude. Die einzigen Kritikpunkte betreffen somit die sich allzubald wiederholenden Sound-FX, die nervtötende Musik und das leichte Ruckeln beim Scrollen des Feldes. Doch das sind alles Kleinigkeiten, welche die zahlreichen Vorzüge dieses Games nicht ernsthaft schmälern können: Fußball vom Feinsten!

DER ENDSTAND

Nachzutragen wäre noch, daß sämtliche Spiele eine deutsche Anleitung besitzen und mindestens 1,5 MB RAM verlangen, falls man eine Zweitfloppy benutzt. Aber viel wichtiger ist natürlich, daß bei dieser Compilation der Name nicht zuviel verspricht: Hier sind tatsächlich lauter Stars versammelt, denen man gern verzeiht, daß sie ihre Glanzzeit schon ein paar Tage vor der aktuellen Saison hatten! (mz)

SOCCER STARS '96
(EMPIRE/INTERACTIVE)

	ANSTOSS	PREMIER MANAGER 3	KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Wertung	81% „ZEITLOS"	62% „BRITISCH"	74% „VERBESSERT"	81% „HÜBSCH"
GRAFIK	79%	40%	59%	77%
ANIMATION	66%	22%	68%	80%
MUSIK	74%	40%	72%	59%
SOUND-FX	68%	36%	53%	55%
HANDHABUNG	80%	68%	76%	80%
DAUERSPASS	84%	70%	78%	84%
	5 STUFEN	FÜR GEÜBTE	3 STUFEN	VARIABEL
PREIS	ca. 89,– DM			
SPEICHERBEDARF	1 MB	1 MB	1 MB	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3/5 AB 1,5 MB	2 JA	2 JA	3 JA
HD-INSTALLATION	JA	JA	NEIN	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	SPIELSTÄNDE	SPIELSTÄNDE, TEAMS	PASSWÖRTER
DEUTSCH	KOMPLETT	ANLEITUNG	KOMPLETT	KOMPLETT

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Auch die AGA-Straßenkämpfer ohne CD-Läufer dürfen nun im trauten Heim auf Capcoms neue Prügelknaben eindreschen – was die Arcade-Saga zur meistgetesteten Software im Joker macht! Aber Masse ist bekanntlich nicht unbedingt mit Klasse zu verwechseln, wie also schlägt sich dieser Titel am A1200?

Ein Supermove in Aktion

Autsch!

Während der Ringrichter in der Spielhalle mit „Street Fighter Alpha" bereits den jüngsten Sproß einer langen Ahnenreihe von Digi-Kämpen zum Tanz auffordert, gab es am Amiga bislang ja lediglich die U.S. Gold-Umsetzungen von „Street Fighter II" und „Super Street Fighter II". Nicht zuletzt, weil deren Präsentation nach heutigen Maßstäben nicht mehr recht überzeugen kann, jubilierte die Fangemeinde erst zur letzten Ausgabe über Gameteks superschicke Versilberung des turbogeladenen Nachfolgers – der auf dem Weg zu den hiesigen elf AGA-Disketten zwar wenig, aber eben doch Federn lassen mußte.
Der Serientradition entsprechend, darf man sich auch hier zuerst einen der 16 Helden und Heldinnen aussuchen. Mit ihm bzw. ihr stampft man dann der Reihe nach alle anderen Straßenkämpfer (inkl. des eigenen Spiegelbilds) in den horizontal scrollenden Grund und Boden. Zu diesem Zweck stehen den Jungs und Mädels neben jeweils drei verschiedenen Schlägen und Tritten etliche charakterspezifische Specialmoves zur Verfügung, die sich allerdings nicht ganz unkompliziert aktivieren lassen. Darüber hinaus existieren hier noch stärkere Supermoves (das sind quasi kombinierte Specialmoves), die jedoch erst nach bestimmten Vorarbeiten anwendbar sind; zudem wurden sie an teilweise haarsträubend schwierige Steuerkommandos geknüpft. Und wie gehabt, kann sich per „Versus Game" jederzeit ein zweiter Spieler ins Geschehen einklinken, denn die menschlichen Duelle bilden ja seit jeher das Salz in der Suppe solcher Zweikämpfe. Handicaps darf man sich dabei zwar nicht gegenseitig auferlegen, doch immerhin haben Solisten die Wahl zwischen drei, fünf oder sieben Continues.
Optisch wartet der Filius in der populären Schläger-Dynastie auch von Diskette mit Sprites im Kingsizeformat auf. Diese formatfüllenden Monster agieren vor detailliert gezeichneten Hintergründen, deren Spektrum einmal mehr von Ryus Dojo über die russische Fabrik Zangiefs bis hin zu Guiles Airforce-Basis in den USA reicht. Vom Automaten wurde dabei (bereits anno CD) leider nur das Zeilen-, aber nicht das Parallaxscrolling übernommen, und die kleinen Animationen im Hintergrund fehlen sogar ganz. Ärgerlicherweise erreichen aber auch die Bewegungen der Spielfiguren nicht voll das hohe Niveau des betagten Coin Op-Vorbilds: Die um wichtige Frames verminderten Animationsphasen sehen nicht bloß teils etwas seltsam aus, sie lassen den Angriff des öfteren auch zum reinen Glücksspiel werden.

Welcher Fighter darf's denn sein?

Das soll ein Sonic-Boom sein?

Chun Li ist Feuer und Flamme für Fei Long

Damit ist die Mängelliste aber keineswegs komplett, obwohl Gametek ja eigentlich versprochen hatte, wenigstens die gröberen Fehler der CD-Version bei der Disk-Umsetzung auszubügeln. Statt dessen trüben immer noch zahlreiche kleine Grafikfehler das an sich hübsche Bild, während die angekündigten Schmerzens-, Kampf- und Siegesschreie jetzt doch nirgends ertönen. Zu allem Überfluß hielt man es offenbar nicht einmal für nötig, die CD-Begleitmusik in die Floppy-Version herüberzuretten, so daß nach dem Intro nur noch vereinzelte Schlag-, Sprung- und Rutschgeräusche die Stille durchbrechen.

Wer glaubt, damit wären alle Kritikpunkte aufgezählt, hat die Steuerung vergessen! Mit der Tastatur ziehen hier nur Verlierertypen in den Kampf, am besten klappt die Sache per CD³²-Pad – auch wenn trotz Unterstützung aller sechs Feuerknöpfe eine individuelle Konfigurierung nicht möglich ist. Tja, und mit der Joystickunterstützung ist das so eine Sache: Bei unserem angeblich zu 99,99 Prozent fertigen Testmuster wollte sie einfach nicht funktionieren, und verdächtigerweise findet man auch im Handbuch kaum ein Wort über die Sticksteuerung. Kleingeschrieben wurde der Kundenservice auch in anderer Hinsicht, denn die Highscores lassen sich nicht abspeichern, und es fehlt eine Option, um die Ringuhr anzuhalten. Keinerlei Probleme wirft dagegen die Wahl der drei Geschwindigkeits- und zwei Grafikdetailstufen auf: Das dezente Ruckeln der Spielfiguren und Backgrounds läßt sich dabei nämlich nie ganz aus der Welt schaffen, auch nicht auf mit Fast-RAM gestählten Rechnern. Daß die elf Disks unbedingt auf Festplatte installiert werden müssen, ist dagegen angesichts der gebotenen Datenmengen durchaus nachvollziehbar.

Obwohl man nach der Aufzählung all dieser Versäumnisse und Mängel nun unschwer meinen könnte, es wäre eine Qual, Super Street Fighter II Turbo zu spielen, zeigt die Praxis doch etwas anderes. Denn der alte Glanz schimmert immer noch durch: Die Grafik sieht trotz aller Einschränkungen beeindruckender aus als je zuvor, und das zeitlose Spielprinzip ist einfach nicht totzukriegen. Außerdem stecken in dem Game auch viele kleine Leckerbissen – etwa die buchstäblich umwerfende Cleverneß der Computergegner oder die unterschiedlichen Animationen für den Vor- und Rückwärtsgang der digitalen Kampfmaschinen. Am Ende der Testschlacht bleibt somit eine traditionsreiche Prügelei mit vielen Ecken und Kanten. Doch nach all der Kritik endete unsere Redaktionskonferenz eben doch wieder mit einem firmeninternen Street-Fighter-Turnier. Oder was habt Ihr gedacht, wie wir hier Streitfragen klären? (mz)

SUPER STREET FIGHTER II TURBO
(GAMETEK)

STRASSEN-KLOPPEREI

72% „UNAUSGEGLICHEN"

GRAFIK	90%
ANIMATION	72%
MUSIK	42%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	75%
VARIABEL: 8 STUFEN	
PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	11	NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Kampf-Mammuts unter sich

Keine schlechte Wahl!

Auch in der Politik bleibt die Zeit nicht stehen. Deshalb legen die Jungs von Neudelsoft/APC & TCP nun eine Erweiterung vor, mit der sich die „93er Edition" ihrer Polit-Sim auf den neuesten Stand bringen läßt.

Die Roten sind an der Macht!

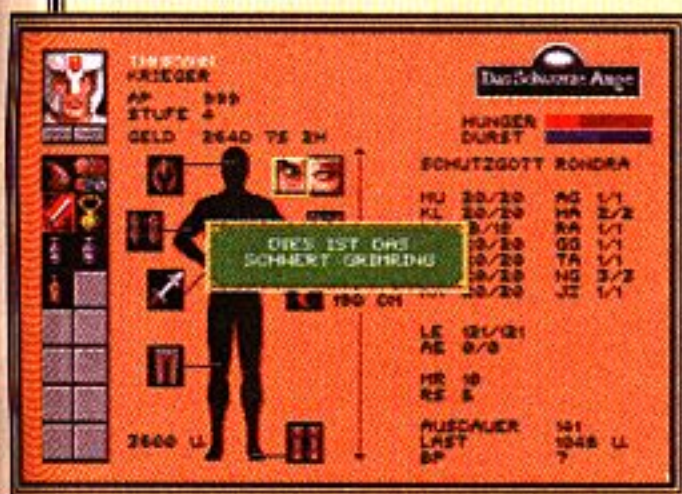
Die Qual der Wahl

Viele Änderungen betreffen dabei die Vorgänge hinter den politischen und technischen Kulissen, weshalb sie auf den ersten Blick gar nicht so leicht ersichtlich sind. So wurden etwa die Mitgliederzahlen der Parteien aktualisiert, die Lesebzw. Schreibzugriffe auf Disk beschleunigt und dergleichen Feinheiten mehr. Die Neuerungen in Sachen Grafik erkennt man am besten anhand der Fotos, den Rest wollen wir unseren Wählern nun im spielerischen Zusammenhang verklickern:
Bevor die bis zu drei Politstrategen 25, 50 oder endlos viele Spieljahre lang auf Stimmenfang gehen können, müssen sie erst mal eine neue Partei mit einem aussagekräftigen Namen gründen und einen der fünf Schwierigkeitsgrade wählen. Dazu wird ein knackig formuliertes Parteiprogramm benötigt, in dem man seine offiziellen Absichten kundtut. Der Mitgliedsbeitrag ist Einstellungssache und stellt samt der Wahlkampfkostenerstattung die wichtigste Einnahmequelle dar – außerdem bietet Gevatter Zufall gelegentlich Bestechungsgelder und (illegale) Spenden an.
Die Moneten lassen sich nun auf vielfältige Weise investieren: Vor Land- und Bundestagswahlen hilft man unentschlossenen Urnengängern mit Plakaten, Werbegeschenken, Wahlkampfveranstaltungen, TV-Spots und neuerdings auch Handzetteln auf die geistigen Sprünge. Der Imagepflege dienen zudem Spenden für karitative Zwecke, Staatsbesuche, zündende Reden und die Teilnahme an Talkshows. Im Fernsehstudio prasseln mittlerweile 700 (statt 300), zum Teil bockschwere Fragen auf den Kandidaten nieder – selbst Politologen dürften sich da nicht immer für die richtige Multiple-choice-Antwort entscheiden. Und die Presse ließ sich ja bereits früher via Aktienkauf beeinflussen, aber das hinzugekommene Untermenü „Parteiorganisation" erlaubt nun auch die Gründung einer eigenen Zeitung sowie eines landesweiten Büronetzes. Am Wahltag gibt's dann allerlei Trend- bzw. Hochrechnungen und irgendwann natürlich das amtliche Endergebnis; mit etwas Glück winkt auch schon ein Ministerposten. Um es zum Regierungschef zu bringen, muß man sich allerdings Jahr um Jahr in der Beliebtheitsskala nach oben dienen.
Die aus nüchternen Diagrammen, wenigen Digi-Bildchen und unzähligen Tabellen zusammengesetzte Optik trifft auch nach ihrer Schönheitsoperation vor allem den Geschmack von Buchhaltern, aber immerhin steht als Alternative zu den sparsamen Sound-FX jetzt nette Hintergrundmusik bereit. Der Technikbeauftragte vermeldet zudem Filerequester beim Speichern/Laden und die uneingeschränkte Lauffähigkeit auf sämtlichen Amigas. Der Preis von knapp 15,– DM ist zu guter Letzt ebenfalls fair; Besitzer des Hauptprogramms dürfen also bedenkenlos zuschlagen – die erforderliche Adresse folgt noch in dieser Legislaturperiode… (st)

Fragestunde im Fernsehstudio

APC & TCP
Dorfstr. 17
D-83236 Übersee
Tel.: 08642/89 99 53

KLASSIKER

Über drei Jährchen hat Attics Nobel-Rolli mittlerweile schon auf dem Buckel. Und dennoch zählt er zusammen mit „Ambermoon" nach wie vor zum besten, was man seiner „Freundin" in diesem Genre antun kann!

DER AUSGANGSPUNKT

In Deutschland ist „Das Schwarze Auge" das, was das „AD&D"-System weltweit ist: das beliebteste Pen & Paper-Rollenspiel. Eine wahre Flut von Abenteuermodulen für verschiedene Erfahrungslevels, Boxen mit detaillierten Hintergrundinfos zur riesigen Spielwelt Aventurien und etliche Verfeinerungen des Regelwerks sind in den letzten zwölf Jahren für das von FanPro/Schmidt Spiele herausgegebene System erschienen – und lassen die Anhängerschar ständig weiter anwachsen.

DIE MACHER

Das Attic-Team um Guido Henkel hatte bereits mit „Spirit of Adventure" Erfahrungspunkte im Genre gesammelt, als es sich an die DSA-Versoftung wagte. Dabei hielt man sich eng an die Vorlage und integrierte auch die damals gerade eingeführten Regelverbesserungen (z.B. das komplexe Talentsystem), so daß sich selbst alte Aventurier in der für Amiga und PC konzipierten Digi-Version sofort heimisch fühlten.

DAS SPIEL

Bereits die Charaktergenerierung ist eine Klasse für sich: Bis man seine sechsköpfige Party aus zwölf Heldentypen mit je sieben positiven und negativen Grundeigenschaften zusammengestellt und die verfügbaren Punkte auf die 52 Talente bzw. die über 80 Zaubersprüche verteilt hat, kann schon ein Weilchen vergehen. Aber Ungeduldige dürfen sich mit einer vorgefertigten Truppe auch gleich auf die Suche nach dem legendären Schwert Grimring begeben, welches allein die drohende Ork-Invasion stoppen kann. Und so zieht das kühne Sextett, dem sich bisweilen auch ein Nichtspielercharakter anschließt, durch die vielen Städte und Dungeons des Nordlands, macht Zufallsbekanntschaften und wird in taktische Scharmützel am isometrischen 3D-Screen verwickelt. Als Lohn für siegreich bestandene Kämpfe winken Gold, nützliche Gegenstände und Erfahrungspunkte. Die unglaublich dichte Atmosphäre des Games ruht auf mehreren Säulen: Kleine Nebenaufträge sorgen für Abwechslung und Multiple-choice-Schwätzchen für die nötige Information der Helden. Auch die Soundkulisse (die Musik wurde sogar auf CD veröffentlicht) ist überaus hörenswert, sie setzt allerdings genügend Chip-RAM im Rechner voraus. Dank der intuitiv beherrschbaren Maussteuerung über Icons und Pop-up-Menüs hat man die hochkomplexe Angelegenheit auch jederzeit fest im Griff. Wer das gute Stück im heimatlichen Dungeon stehen hat, sollte es daher ruhig mal wieder hervorziehen, denn erstens entdeckt man in der grafisch schick gestalteten Abenteuerlandschaft immer wieder Neues, und zum zweiten erfährt der Spielspaß auf einem schnellen 1200er mit Festplatte und Turbokarte noch mal eine deutliche Steigerung.

Um so betrüblicher, daß der Nachfolger „Sternenschweif" entgegen der ursprünglichen Planung bislang dem PC vorbehalten blieb – aber vielleicht hat der Erfolg von „Fears" am Amiga bei Attic ja einen Umdenkungsprozeß ausgelöst? (st)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
90%		82%
84%	GRAFIK	79%
80%	ANIMATION	72%
86%	MUSIK	80%
76%	SOUND-FX	71%
94%	HANDHABUNG	77%
92%	DAUERSPASS	85%

SCHWIERIGKEIT: VARIABEL

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Christine Rothmeier
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Fotografie
Richard Löwenstein
Manfred Duy
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
Audiogenic

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea von Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/95)
Verbreitung: 101.470

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,– / Ausland: DM 75,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

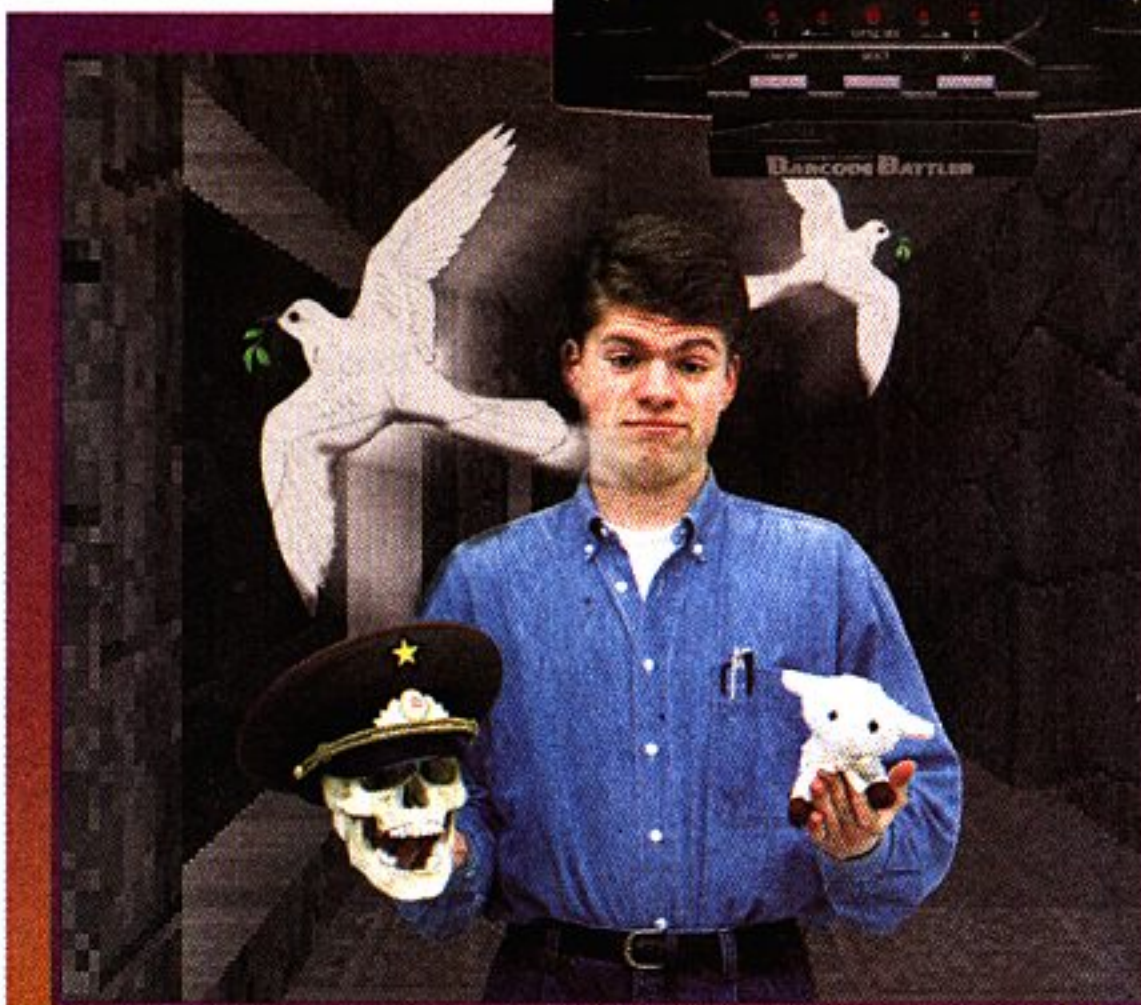
Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977
Compuserve: 100332,322
Internet: 100332.322@compuserve.com

SEITENHIEBE

Als Benjamin der Redaktion darf ich mir hier und heute die Finger an einem heißen Eisen verbrennen: Wer im Ballerdungeon die Friedenstaube füttern will, wird ja vermutlich zwischen allen elektrischen Stühlen sitzen...

Ehrlich, seit die Monster von ID Software mit ihrer berüchtigten PC-Ballerorgie auch auf dem Amiga ihre Blutspur hinterlassen, ist man nicht mal mehr im Verlagsdungeon seines Lebens sicher: Bis an die Zähne mit Büroklammern und Briefbeschwerern bewaffnet, schleichen sich unsere Feen aus der Verwaltung im Schutz der Morgendämmerung herein. Allein, es hilft ihnen nichts, denn sobald sie auch nur einen Moment lang unaufmerksam sind, feuert ihnen Ole schon einen schweren Stapel mit beantworteten Leserbriefen an die frisch geföhnte Frisur. Den Redakteuren geht es keineswegs besser – hinter jeder Ecke lauert ein als Joachim oder Oskar maskierter Zwischengegner, der sie unbarmherzig vor die Alternative „Artikel oder Leben!" stellt. Doch selbst damit hat man das Schlimmste noch längst nicht hinter sich! Man braucht es nämlich nur einmal zu wagen, auf eigene Faust einen ganz neuen Bleistift zu bestellen, schon steht der Verlag vor dem Ruin und der große Showdown in Michaels Festung auf dem Programm...

Aber Ernst beiseite: Auch ohne derlei dreiste Eigenmächtigkeiten und schon lange vor der Metzel-Welle herrschte im Verlag ein ständiger Überlebenskampf, und das wird wohl immer so bleiben. Muß es jedoch auch immer so bleiben, daß die Programmierer glauben, einfach nicht genug Software verkaufen zu können, wenn sie nicht gleich ein richtiges Blutbad am Monitor anrichten? Muß es denn wirklich immer unbedingt der ganz große Hammer sein, sind herkömmliche (und zumindest im Ansatz sportliche) Prügelspiele tatsächlich schon Schnee von vorgestern? Es scheint so, denn der enorme Erfolg von Mord- und Totschlag-Games, die dem Spieler kein anatomisches Detail ersparen, gibt den digitalen Gewalttätern nun mal recht. Andererseits weiß ich aus sicherer Quelle, daß selbst viele Joker-Redakteure den Actionorgien mit einem garantierten Mindestblutgehalt von 90 Prozent eher skeptisch gegenüberstehen – nur trauen sie sich nicht so recht, das offen einzugestehen. Vielleicht haben sie schlichtweg Angst, es sich mit einer Leserschaft zu verderben, die anscheinend mehrheitlich hinter diesen Digi-Schlächtereien steht? Oder auch nicht: Möglicherweise sind die Friedlichen im Land zwar zahlenmäßig überlegen, aber eben einfach zu friedfertig, um sich gegen den schrillen Chor derer durchzusetzen, die immer gleich Köpfe rollen sehen wollen. Es könnte natürlich auch das Zeichen einer (in diesem Fall) falsch verstandenen Solidarität mit dem Amiga sein, so nach dem Motto „Jetzt können wir es den PC-Fuzzies mal so richtig zeigen!". In der Tat werben die Verteidiger des umstrittenen Genres ja auch gerne mit den entsprechenden technischen Argumenten – flüssige Animationen, abwechslungsreiche Texturen, nie zuvor gesehene grafische Leckerbissen und so weiter und so fort. Alles wunderbar, doch ließen sich dieselben Features sehr wohl auch in einer Umsetzung von „Ultima Underworld" oder ähnlich gehaltvollen Spielen unterbringen. Denn wer zu sich selbst ehrlich ist, wird einsehen müssen, daß im Ballerdungeon eben wirklich nur das Überleben zählt, von anspruchsvollen Spielkonzepten kann hier kaum die Rede sein. Sicher, auch gegen eine zünftige Prügelei am Screen ist nichts einzuwenden, und selbst die Lust an der sinnlosen Zerstörung hat irgendwo ihre Daseinsberechtigung. Aber ich kann eben auch verstehen, wenn für manche Leute die Grenze des Zumutbaren überschritten ist, sobald sich der Monitor im Kinderzimmer in eine schiere Leichenhalle verwandelt.

Bitte versteht mich jetzt nicht falsch, deshalb bin ich noch lange nicht für Zensur in welcher Form auch immer – vielmehr täte etwas Selbstbeschränkung der Hersteller not. Aber bitte, wie steht eigentlich Ihr zu diesem Thema? Wer mir seine Meinung in einem kleinen Briefchen geigt, der nimmt damit automatisch an der **VERLOSUNG VON 3 BARCODE-BATTLERN** teil! Tolle Sache, denn mit diesen Handheld-Konsolen kämpft man per Stichcode und ohne daß ein Tropfen Blut vergossen würde. Bin schon gespannt, von Euch zu hören, und verabschiede mich jetzt mit pazifistischen Grüßen,

Euer Markus

Joker Verlag
„Seitenhiebe"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

FEBRUAR

FERNSEHEN

Die Jugendsendung „BimBamBino" auf **Kabel 1** stellt in einem Computer & Technik-Special eine der interessantesten Neuheiten der letzten Zeit vor: den Cyberhelm. Der Abstecher in die Virtual Reality steigt am **2. Februar** um 10.25 Uhr.

Um die bunte Glitzerwelt der (ja zumeist computerisierten) Reklame dreht es sich am **3.** und **10. Februar** auf **Sat 1**, wo Fritz Egner jeweils um 19.30 Uhr „Die witzigsten Werbespots der Welt" präsentiert.

Der während eines Experiments auf Mikrobengröße geschrumpfte Testpilot Tuck (Dennis Quaid) wird samt seiner Miniraumkapsel versehentlich dem übernervösen Supermarktangestellten Jack (Martin Short) injiziert und muß diesen nun durch allerlei gefährliche Situationen manövrieren. Die aufwendige SF-Komödie (quasi ein modernisiertes Remake des Klassikers „Die phantastische Reise"), für die Steven Spielberg als Koproduzent fungierte, ist nicht nur wegen der tollen Spezialeffekte von George Lucas' Firma „Industrial Light and Magic" sehenswert – nachzuprüfen am **9. Februar** um 20 Uhr auf **Sat 1**.

STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Am **3.** und **10. Februar**, jeweils um 14 Uhr, geht es in den Wiederholungen von „Neues... Computer für Kids" auf **3Sat** um Hardware und Betriebssysteme. Am **17.** und **24. Februar** stehen dann Benutzeroberflächen und Softwaregrundlagen im Mittelpunkt.

Ältere Semester, die sich bei „Neues... das Computermagazin" informieren wollen, schalten am **8. Februar** um 21.30 Uhr auf **3Sat** um.

Über das Neueste aus Forschung und Technik berichtet die Sendung „Globus" am **9. Februar** in der **ARD**.

Mit „Shyrock" startet **hessen 3** am **9. Februar** ein neues Computermagazin mit News aus den Netzen, Tests, Tricks, Kaufberatung, Hintergrundberichten und Neuerscheinungen von „mixed mode CD-ROMs" (Kombination von Musik- und Multimediaprogrammen). „Shyrock" läuft alle 14 Tage um 19 Uhr und wird von Oliver Buschek präsentiert.

„Hitec" gibt es am **12.** und **24. Februar** jeweils um 12.30 Uhr im aktuellen Technikmagazin von **3Sat**.

Vom **WDR** kommt am **18. Februar** um 10.15 Uhr der „Computerclub" mit Wolfgang Back.

Immer brauchbar sind die Tips vom „Ratgeber: Technik" am **18. Februar** um 17 Uhr in der **ARD**.

„Neues... die Computershow" ist am **19. Februar** um 21.30 Uhr auf **3Sat** angesagt.

Den aktuellen Computertip von Günther Alt bringt das **ZDF** am **22. Februar** um 21 Uhr im Wirtschaftsmagazin „WISO", wo auch die aktuelle WISO-Monatsdiskette vorgestellt wird.

Ebenfalls am **22. Februar**, allerdings bereits um 12.02 Uhr, lädt das **Bayerische Fernsehen** zum „Computer-Treff"-Special.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

Am **3. Februar** um 10.15 Uhr stellt Andreas Vohwinkel in der „ComputerCorner" auf **Ruhrwelle** ein neues Allroundprogramm vor: Macht „Star Office 3.0" von Star Division dem „Microsoft Office" Konkurrenz?

„Bit für Bit" gibt's von **Radio Euro** am **5. Februar** um 17 Uhr die neuesten Computer-Infos.

Ebenfalls mit der Welt der Computer befaßt sich das Magazin „Podium", und zwar am **12. Februar** um 11.35 Uhr auf **Deutsche Welle Radio**.

„Der kleine Computer" auf **Radio ffn** gewährt jeden **Montag** um 14.40 Uhr einen Blick in die Trickkiste.

Ebenfalls **montags** schickt **Radio Hamburg** um 17 Uhr „Chipsfrisch" die Bytes auf die Reise.

Nochmals **montags**, aber erst um 17.40 Uhr, versammelt man sich bei **Radio Mainwelle** in der „Computer-Ecke".

Und zweimal monatlich **montags** gibt's ab 16.30 Uhr vom Computermagazin „Fatal Digital" auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk" neuen Zündstoff für Freaks.

Info-Tapes zum Thema Computer verabreicht **mittwochs** ab 15.40 Uhr unter der Rubrik „High-Tech" das **Info-Radio**, ein Gemeinschaftsprogramm von **SFB** und **ORB**.

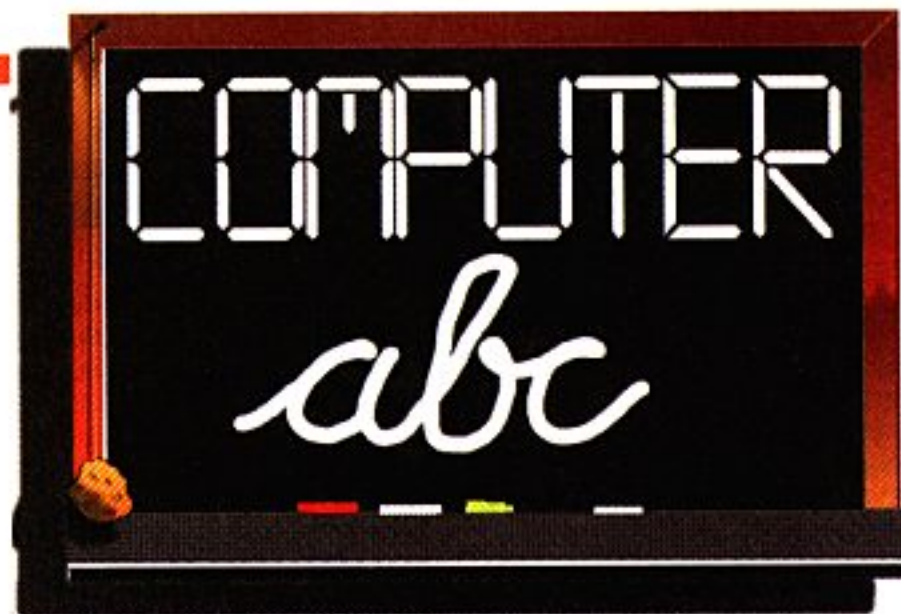
Die „Spiele-Hits des Nordens" werden am letzten **Mittwoch** des Monats um 19 Uhr im „Club on-line" auf **NDR 2** vorgestellt.

Der „Point-Computerspiel-Tip" kommt **donnerstags** ab 18 Uhr von **SDR 3**.

Guten Rat gibt's **samstags** ab 10.45 Uhr auf **WDR 5** im „Ratgeber: Computer".

„Forschung aktuell" im **Deutschlandfunk** bringt ebenfalls **samstags** ab 16.30 Uhr ein Computer-Special.
(Barbara Grohmann)

COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

ARD/ZDF	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
N 3	Tafeln 667 - 672	Computernews
B 3	Tafel 382	Computertreff
WDR	Tafeln ab 630	Computer & Kommunikation
	Tafel 631	Infos
	Tafel 632	News
	Tafel 395	Computerclub
ORB/MDR	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
3Sat	Tafel 615	Computercorner
Sat 1	Tafeln 511 - 513	Computer
Viva	Tafeln 500 - 503	Computerinformationen
	Tafeln 510 - 513	Games
Pro 7	Tafeln 190/191	Computernews

TAE: In Langform heißen die seit Mitte 1989 verwendeten Telefonbuchsen TelekommunikationsAnschlußeinheiten – wirklich ein Jammer, daß die langweilige Abkürzung viel populärer ist…

Taktfrequenz: nennt sich das Maß für die Anzahl der Impulse, mit der ein Prozessor arbeitet. Sie wird in MHz angegeben und erlaubt zugleich gewisse Rückschlüsse auf das Tempo der CPU sowie des Gesamtsystems. Als Vergleichsmaßstab für verschiedene Computer eignet sich die Taktfrequenz aber nur bei ansonsten völliger Baugleichheit, denn die übrige Rechnerarchitektur (Chipsatz, Bussystem etc.) hat in Sachen Tempo ebenfalls ein gewichtiges Wörtchen mitzureden. So ist das elektronische Herz des A500 z.B. mit 7,14 MHz getaktet, der 1200er kommt schon auf das Doppelte, und mit Turbokarten sind selbst 50 MHz kein Problem.

Talk Mode: Um sich selbst Tipparbeit zu ersparen, haben vornehmlich die Internet-Teilnehmer für bestimmte Redewendungen platz- und zeitsparende Abkürzungen eingeführt. So steht etwa „cul8er" für „see you later" und „rofl" für „rolling on the floor laughing".

Tandy: Amerikanischer Hersteller, der 1919 in Fort Worth, Texas, gegründet wurde und sich zunächst auf die Produktion von Lederwaren spezialisierte. Im Jahre 1963 kaufte man dann die Elektronik-Fachhandelskette „Radio Shack" und brachte 1977 den TRS-80 heraus, einen der ersten Mikrocomputer.

Tape: Ein Band ist ein Band und manchmal auch ein Magnetband – dann lassen sich darauf auch Audio-, Video- oder Digi-Signale speichern.

Task: heißt wörtlich übersetzt eigentlich bloß Aufgabe, gemeint sind in der Regel aber ganze (Anwendungs-) Programme oder Teile davon. Verwendet wird der Ausdruck meist in Zusammensetzungen wie „Multitasking" oder „Task-Switching" (zu deutsch etwa „Programmumschaltung", ein simpleres Multitaskingverfahren, bei dem immer nur ein Programm wirklich bearbeitet wird).

Tastatur: Von einer Schreibmaschinentastatur unterscheidet sich das Computerkeyboard vor allem durch die zusätzlichen Funktions-, Sonder- und Cursortasten sowie den meist integrierten, separaten Ziffernblock. Darüber hinaus steckt in seinem Inneren sogar ein einfacher Chip, der das Tastengeklimper in rechnertaugliche Daten umsetzt. Davon unterscheiden muß man wiederum den sogenannten Tastaturtreiber: Das ist der Teil des Betriebssystems, der u.a. für länderspezifische Gegebenheiten (z.B. Lage der Sonderzeichen, Y/Z etc.) zuständig ist.

TCO: Nachdem die meisten von Euch genausoviel Schwedisch verstehen dürften wie wir, kommt hier gleich die deutsche Umschreibung – Schwedische Zentralorganisation der Angestellten und Beamten. Das hat deswegen etwas mit Computern zu tun, weil die Herrschaften auch Normen für die schwedische Arbeitswelt aufstellen – z.B. solche für strahlungsarme Bildschirme, die auch in südlicheren Gefilden zu einem Quasi-Standard geworden sind.

TCP/IP: Abkürzung für Transmission Control Protocol/Internet Protocol. Das amerikanische Verteidigungsministerium entwickelte in den 70er Jahren dieses Kommunikationsprotokoll für große Netzwerke – schon längst hält man sich aber auch im zivilen Bereich an diesen Standard für den Verbindungsaufbau und die Kontrolle des Datenflusses in Netzwerken.

Teachware: wörtlich „Lehrware", wir sagen trotzdem lieber Lernsoft dazu. Sprachlich wurde der Begriff als Analogie zu Hard- und Software gebildet.

Tele-Banking: kommt immer mehr in Mode und ermöglicht es dem Bankkunden, via Compi und Modem zu jeder beliebigen Uhrzeit seine Überweisungen zu tätigen oder den Kontostand abzufragen. Weil man dabei meist gemütlich zu Hause sitzt, ist hier auch oft von „Home Banking" die Rede.

Telebrief: Nachdem die Telekom ihren Btx-Dienst permanent umtauft (heißt er immer noch Datex-J oder doch schon T-Online?!), können wir nicht mit Sicherheit sagen, ob der Telebrief noch so genannt wird, wenn Ihr das hier gerade lest. Gemeint ist/war damit jedenfalls ein Brief, den ein Btx-Teilnehmer lediglich einzutippen braucht – ausgedruckt, frankiert und in den gewünschten Briefkasten befördert wird er dann vom Postboten. Oder dem fliegenden Telekom-Reiter oder was auch immer…

Telefax: wird meist kurz Fax genannt, was sich von „Facsimile" ableitet. Einer von vielen Vorteilen gegenüber dem altertümlichen Telex ist, daß sich mit diesen „Fernkopierern" auch Bilder übertragen lassen. Statt eigener Geräte benutzt man dafür immer öfter auch Computerprogramme (Fax-Soft) und ein Modem.

Telekommunikation: ist der Oberbegriff für alle Formen elektronischer Datenübertragung über weite Strecken (griechisch „tele": fern). In diese Kategorie fallen daher auch Fernseher und Telefon.

Telespiele: Wo sind die Zeiten hin, als man Videospiele noch so nannte?! Das allererste war „Pong" – eine Art Tennis mit schlichten weißen Linien vor einer sonst völlig schwarzen Grundfläche. Den zugrundeliegenden Arcade-Automaten hatte Anfang der 70er Jahre ein gewissen Nolan Bushnell erfunden, der kurz darauf eine Firma namens „Atari" gründete…

Teletex: Abkürzung von TELEText EXchange, eine Weiterentwicklung von Telex, die das öffentliche Telefonnetz für die Übertragung benutzt. Nicht zu verwechseln mit dem…

Teletext: Die international gebräuchliche Bezeichnung für Videotext.

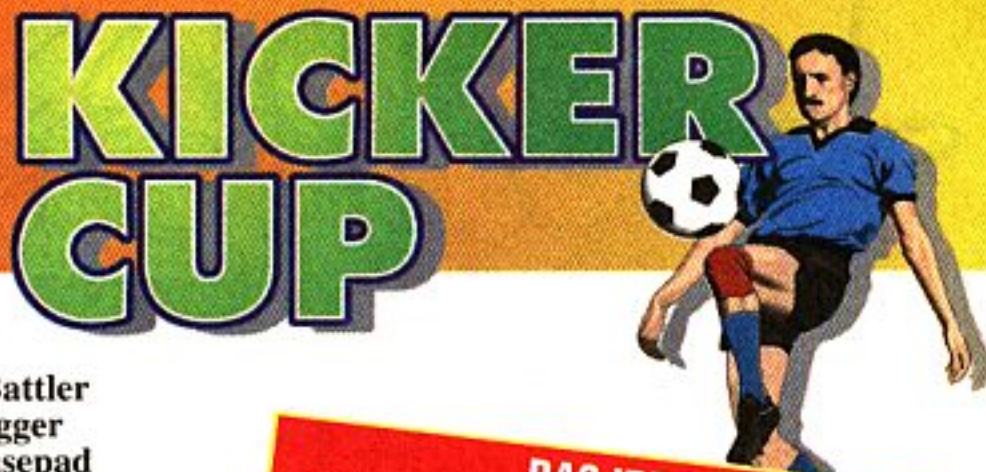
Telex: Unter der Abkürzung für TELeprinter EXchange versteht man ein bereits in den 20er Jahren eingeführtes Übertragungssystem für Nachrichten via Fernschreiber mit eigenem Leitungsnetz. Statt dessen gibt's nun aber das Fax.

Terminal: eine Datensichtstation, die in der Regel über eine Tastatur und einen Bildschirm verfügt und in Verbindung mit einem zentralen (Groß-) Rechner steht. Es geht also nur um die Funktion – wer sich z.B. mit seinem Amiga ins Internet einloggt, hat seine „Freundin" damit vorübergehend in ein Terminal verwandelt.

Tetrade: ist ein anderer Name für „Nibble" (englisch „to nibble": knabbern), was wiederum ein Halbbyte bezeichnet – und das sind exakt vier Bits.

KICKER CUP

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Blickt man in der Geschichte zurück, so wird man feststellen, daß schon viele berühmte Leute am Schnee gescheitert sind: Napoleon etwa, Reinhold Messner, kürzlich erst Konstantin Wecker – und jetzt eben auch unser FC JOKER!

Ihr seht also, wir befinden uns mit unserer jüngsten Auswärtsniederlage gegen die Battle Kumpans in allerbester Gesellschaft. Denn wie soll man wohl ein Kicker-Match gewinnen, wenn die eigenen Jungs sich mit Glitschpartien, Schneeballschlachten und dem Bau von Eis-Dinos vergnügen, anstatt Lederbälle ins feindliche Publikum zu werfen? Zudem präsentierte sich einer der Battle-Treter dann noch mit der Bemerkung „Ich bin der gegnerische Tor!" als neues Ziel, und unsere ebenso leichtgläubigen wie grammatikalisch exzentrischen Redakteure fielen natürlich voll auf den Trick herein! Kein Wunder, wenn die eisige Schlacht mit 2:0 für den Feind verendete…
Schlimmel und Gitti schlimmelten bei der Gelegenheit gar so schlimm, daß sie augenblicklich zwei gelbe Karten an die Schwimmweste geheftet bekamen. Und vom Rest vom Fest können wir uns ohnehin nur angegruselt abwenden: Hättet Ihr den Einsatzzeiger doch besser nicht auf 50 Prozent herabgeschraubt! Hättet Ihr doch besser nicht ganz so defensiv aufgestellt! Hättet Ihr Euch für die 77.000 DM auf dem Konto vor dem Spiel doch besser ein oder drei Schnickers reingezogen! Kurzum, Ihr seid schuld, und wir fordern umgehend volle Wiedergutmachung! Eine astreine Gelegenheit dazu bietet das kommende Heimspiel gegen die östwestlichen Berliner vom Tabellenende, zu dem wir einmal mehr rund sieben Fragen hätten…

1) Mit wieviel Einsatz zeigen wir den Berlinern, wo der Bär hängt (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Am Transfermarkt ist immer noch kein neuer Blutspender in Sicht!
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Der Eintritt liegt momentan bei 13,– DM – wieviel soll ein Ticket für die nächste Rasenschlacht kosten?
7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 500.000 DM)?

Drei Dinge sind nun ganz besonders wichtig: Erstens müssen all diese Fragen auf einer Postkarte und nicht etwa nur im Kopf beantwortet werden, und zweitens müßt Ihr den Karton auch noch an unsere irgendwo auf dieser Seite versteckte Adresse befördern. Denn drittens verlosen wir ja unter allen Einsendern die folgenden sportlich-feschen Überraschungen:

1 x Barcode Battler
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Mousepad

Zuvor jedoch werden alle Eingänge geschlos… äh, peinlich genau ausgezählt. Die so ermittelten Mehrheits- bzw. Durchschnittsergebnisse kippen wir in unseren Fußball-Manager, der daraufhin die Ergebnisse des anstehenden Spieltags ausrülpst. Und weil wir hier so eine Sauerei nicht gebrauchen können (davon macht Max schon genug), wird sie einfach im nächsten Heft abgeladen – dort würgen wir sie Euch rein! Erwürgen mag sich freilich, wer fast gewonnen hätte, aber Briefmarke oder einen leserlichen Absender vergessen hat. Unsere Anschrift haben wir uns jedenfalls gemerkt, sie lautet:

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 10. Spieltag

Battle Kumpans	– FC JOKER	2:0
Softbär 2000	– DSC Pleasurestoff	2:1
Berlin East/West	– Wurm. Wolfschreck	0:1
Austerwitz	– Amiga James	2:2
Opafun	– Raschmehr	3:0
Playpower	– Un. Hofftschwer	0:1
Bummico	– 1. FC Blähbein	5:1
Maniac Menschen	– Might & Matschig	3:0
Blue Beiß	– Langohrer SK	2:0
Hammerfoot	– Bodo Tiltners	4:1

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Wurm. Wolfschreck	18: 2	28:10
2) Un. Hofftschwer	15: 5	24: 9
3) Hammerfoot	15: 5	27:14
4) Raschmehr	15: 5	24:11
5) Maniac Menschen	14: 6	24:12
6) Opafun	12: 8	25:13
7) Might & Matschig	12: 8	23:16
8) FC JOKER	12: 8	23:19
9) Langohrer SK	11: 9	12:15
10) Amiga James	11: 9	21:26
11) DSC Pleasurestoff	10:10	15:15
12) Blue Beiß	10:10	18:21
13) Bummico	9:11	21:20
14) Bodo Tiltners	6:14	16:22
15) Softbär 2000	6:14	15:25
16) Battle Kumpans	6:14	12:23
17) Austerwitz	6:14	16:28
18) 1. FC Blähbein	5:15	14:27
19) Playpower	5:15	12:28
20) Berlin East/West	2:18	11:27

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1) Brork	Tor	28	39	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	20	150.000
3) Schlimmel	Abw	22	53	390.000
4) Joker	Abw	18	6	190.000
5) Nettelbeck	Abw	23	29	190.000
6) Freckmann	Abw	24	6	60.000
7) Stockbisler	Mit	–	g.	250.000
8) Ponikwar	Mit	–	9	260.000
9) Regnet	Mit	12	38	220.000
10) Celal	Mit	15	29	280.000
11) Magenauer	Mit	19	39	250.000
12) M. Labiner	Mit	11	57	550.000
13) Dzierzynski	Ang	9	31	220.000
14) Stein	Ang	–	g.	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	38	240.000

Paarungen: 11. Spieltag

FC JOKER	–	Berlin East/West
Langohrer SK	–	Opafun
Amiga James	–	Battle Kumpans
Might & Matschig	–	Raschmehr
Wurm. Wolfschreck	–	Hammerfoot
1. FC Blähbein	–	Softbär 2000
Un. Hofftschwer	–	Austerwitz
Bodo Tiltners	–	Blue Beiß
Maniac Menschen	–	Bummico
DSC Pleasurestoff	–	Playpower

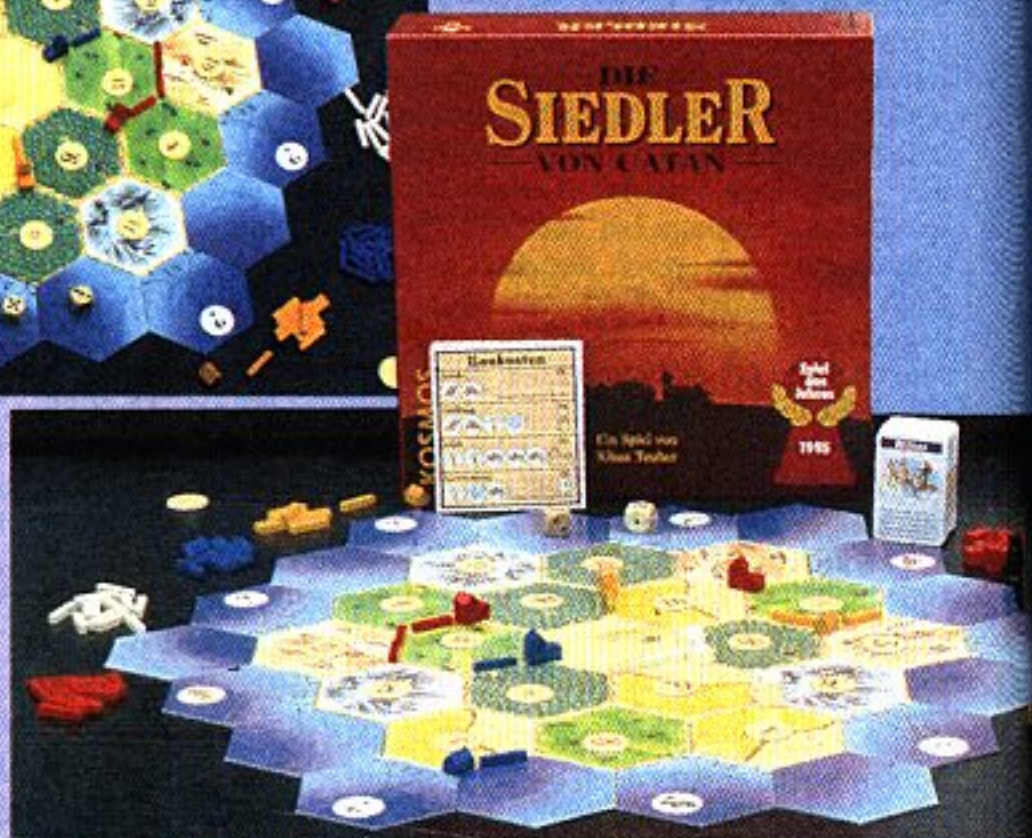
Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

STROMAUSFALL

Der Februar ist die beste Zeit, um sich seine eigenen Imperien zu errichten: Weihnachten ist vorbei, zu tun hat man eigentlich nix, und wer sich beeilt, ist noch vor den Sommerferien fertig. Daher hier zwei entsprechende „Bausätze".

DIE SIEDLER VON CATAN

Wer sein Glück im Zeitalter der Entdecker und Eroberer suchen möchte, der siedelt in Catan goldrichtig – nicht umsonst wurde Klaus Teubers bei Kosmos veröffentlichtes Brettspiel jüngst zum „Spiel des Jahres 1995" gekürt!

Wie sieht nun so ein Preisträger aus? Nun, man stelle sich ein „Brett" aus beliebig zusammenlegbaren Sechsecken vor, welche die frisch entdeckte Insel Catan darstellen. Geländeformen wie Wald, Gebirge oder Ackerland produzieren dabei bestimmte Rohstoffe (z.B. Holz, Erz und Getreide), die von den drei oder vier Siedlern benötigt werden, um Dörfer zu gründen, Straßen zu bauen oder Ritter auszurüsten. Für bestimmte Fortschritte werden Siegpunkte verteilt; zehn davon reichen aus, um ihren Besitzer zum Gewinner der Partie zu machen. Klingt eher trocken, doch der Freudenteufel steckt mal wieder im Detail. So dürfen etwa Städte nur auf den Eckpunkten errichtet werden, an denen die Wabenfelder zusammenstoßen. Diese Einschränkung hat zur Folge, daß man ausschließlich von diesen drei Ländereien Rohstoffe kassieren kann – falls die Würfel festgestellt haben, daß dort gerade welche produziert wurden…

Wer andererseits nicht das notwendige Material für weitere Bauten besitzt, der kann versuchen, es mit Hilfe seiner Überschüsse bei den Konkurrenten einzuhandeln. Und wenn die nicht wollen, bleibt immer noch der festen Regeln folgende Außenhandel, bei dem man freilich mengenmäßig gesehen stets draufzahlt. Tja, und die Ritter wiederum dienen wie im wirklichen Leben dazu, den (zu stark gewordenen) Kollegen die Vorräte zu plündern. Unter dem Strich ergibt das jedenfalls viel launige Kurzweil, wobei die Ausstattung mit ihren Figuren und Häusern aus Holz zur Edelklasse gehört. Auch die Anleitung versteht man auf Anhieb, und der Preis ist durchaus moderat. Kurzum, der Februar kann kommen.

GALACTIC EMPIRES

Nun kommt der Februar freilich auch ganz unabhängig davon, daß man möglicherweise mehr an futuristischen Imperien interessiert ist. Daher unser zweiter Kandidat des Monats: Selten wurden die Weiten des Universums spannender und abwechslungsreicher erobert als bei diesem Trading Cards-Spiel von Companion Games/Daydream Productions!

Das liegt zum einen schon mal daran, daß es in diesem Genre bislang ganz überwiegend nur Fantasy-Backgrounds gibt, zum anderen führt die hier in verschiedener Form vorgenommene Einschränkung des Zufallsprinzips zu einem erstaunlich stringenten und reizvollen Grübel-Strategical – kein Wunder, daß Galactic Empires in Amiland nach dem berümten „Ma-

gic" bereits als zweitbestes Kartensystem gehandelt wird. Davon können sich theoretisch bis zu zehn Spieler gleichzeitig überzeugen, indem sie je ein Galakto-Imperium übernehmen. Praktisch wurden in der deutschen Fassung bislang aber erst vier Sternenreiche veröffentlicht, doch sollte das für den Anfang genügen.
Im Grunde geht es dann während der Partie darum, durch Ablegen von Kolonie-Karten (Planeten, Monde etc.) einen Herrschaftsbereich aufzubauen, der genügend Wirtschaftskraft entwickelt, um eine Flotte von möglichst gut ausgerüsteten Raumschiffen unterhalten zu können. Diese wiederum dienen nicht nur dem Schutz vor Attacken, sondern natürlich auch der Aggression: Wer alle Raumer des jeweiligen Gegners aus dem All geblasen hat, darf dessen imaginäres (also nicht als Spielkarte existierendes) Hauptquartier angreifen – nach 25 Treffer-Punkten ist der Bursche weg vom Fenster. Ein gut handhabbares und flexibles Kampfsystem unterstützt dabei den Krawall im All; insgesamt will das Regelwerk aber schon ein bißchen studiert sein, ehe man es mit all seinen taktischen Winkelzügen intus hat.
Der Erwerb fällt dafür um so leichter, denn jedes der 55teiligen Basisdecks beinhaltet eine ordentliche Grundausstattung für zwei Imperien und ist damit als Duell bereits spielbar. Für interessante und schlagkräftige Erweiterungen sind zudem Booster-Sets mit je zwölf Motiven erhältlich. Insgesamt gehen zunächst 300 Karten an den Start, 100 weitere zum in den Regeln bereits berücksichtigten „Drachenimperium" sind fix geplant. Optisch wird dabei allüberall Mischkost mit teils sehr schönen, teils eher öden Illustrationen geboten. Alles in allem also ein beispielhaftes System für gelungenes SF-Entertainment.

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

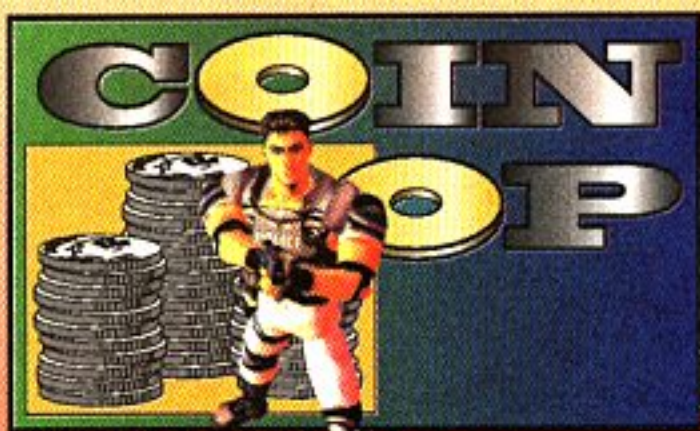
LANG LEBE DER IMPERATOR!

Hier unser Beitrag zu einem langen und unterhaltsamen Imperatoren-Dasein: Wer uns auf einer Postkarte zwei kleine Fragen beantwortet, hat große Chancen, zu den glücklichen Gewinnern eines der Rezensionsexemplare zu gehören! Sie lauten: Welches deutsche Softwarehaus veröffentlichte äußerst erfolgreiche Digi-Siedler? Das wohl berühmteste SF-Imperium führt seit Jahren „Krieg der Sterne" – gegen wen? Im letzten Heft war übrigens nach dem 21. Jahrhundert sowie z.B. den Obsidianern gefragt; wer's wußte, mag inzwischen vielleicht schon in die Ruhmeshalle eingezogen sein. Die Adresse des Joker-Imperiums ist jedoch auch in Zukunft noch ganz die alte... (jn)

DIE SIEDLER VON CATAN

Spielmaterial: 89%
Spielregeln: 87%
Spielreiz: 88%
Schwierigkeit: Für Anfänger
Besonderes: Catan-Autor Klaus Teuber ist derweil schon vierfacher „Spiel des Jahres"-Preisträger!
Preis: 59,– DM
Bezug: Franckh-Kosmos-Verlags-Gmbh
Postfach 106011
70049 Stutgartt

Galactic Empires

Spielmaterial: 72%
Spielregeln: 77%
Spielreiz: 84%
Schwierigkeit: Für Geübte
Besonderes: In den „Galactic News" (Abo bei Daydream Productions) lassen sich alle aktuellen Neuerungen nachlesen.
Preis: Startset (55 Karten) für ca. 20,– DM; Booster Pack (12 Karten) für ca. 6,– DM
Bezug: Daydream Productions
Wintergasse 5
86150 Augsburg
Fax: 0821/159174
Schweiz: Daydream Productions
Untere Halle 11
CH-5400 Baden
Fax: 05622/7107

Den eigentlichen Bericht über die Automatenmesse IMA '96 gibt's zwar erst im nächsten Coin Op, einen Vorgeschmack darauf jedoch schon heute: Unser Arcadeprofi Manuel Semino hat sein Spesengeld bereits in die ersten Highlights des Jahres gesteckt!

Virtua Cop 2

Bei Sega ist man nun ja schon seit geraumer Zeit auf dem „Virtua-Trip", kein Wunder also, daß nach den Fightern auch die virtuellen Cops ihren wohlverdienten Nachfolger bekommen. Der Hintergrund ist dabei schnell erzählt, schließlich handelt es sich um einen modernen Vertreter der alten „Operation Index"-Spezies: In Virtua City ist die Hölle los, üble Ganoven machen mit modernster Waffentechnik die Gegend unsicher. Per Plastikwumme schlagen ein bis zwei Spieler (gleichzeitig) im Auftrag der Cyberpolizei zurück. Die Outlaws werden wie beim soeben sehr schick für die Saturn-Konsole umgesetzten Vorgänger in drei Stages aufs Fadenkreuz gelegt, wobei Anfänger einen Juwelenraub zu vereiteln haben, Fortgeschrittene eine Geiselnahme auf 'nem Traumschiff durchkreuzen und Experten mit der Überwachung eines U-Bahn-Schachtes beauftragt werden.

Area 51

Optisch ist perfekt animiertes Kanonenfutter aus wunderschön texturierten Polygonen zu vermelden, wovon allein schon die 60 Bilder pro Sekunde Zeugnis ablegen. Dazu kommen explosiver Sound und jede Menge Ballerspaß für „Schießbudenfiguren".
Einen ganz ähnlichen Knaller hat Atari mit seinem SF-Spektakel aus dem 51-Areal abgeliefert, wo die CIA ebenso eine Rolle spielt wie feindselige Aliens und unselige Bio-Experimente. Die sechs Szenarien handeln in Waffenkammern oder Bunkern, wobei sich die exzellente Grafik wie schon bei „Primal Rage" durch Verwendung der Stop Motion-Technik ergibt. Das Gameplay ist mit dem Gegenstück von Sega identisch, denn auch hier warten zwei Plastikwummen, deren Magazine jeweils durch einen Schuß in die Luft nachzuladen sind. Gut möglich übrigens, daß sich dieses Action-Spektakel sogar seinen Weg zur „Freundin" freischießt!

WrestleMania

Ein Fest für alle Freunde ringender Fleischklopse ist Midways offizielle WWF-Keilerei: Stars wie der Undertaker, Bret Hart oder Yokozuna wurden in den firmeneigenen Studios auf Video aufgenommen, sorgfältig digitalisiert und ins Spiel eingebaut. Im Ergebnis fasziniert das Gerät daher mit unglaublich realistischer Optik, deren geschmeidige Animationen eine wahre Augenweide sind. Fast überflüssig zu erwähnen, daß auch spieltechnisch feinste Feinkost geboten wird, denn vom Duell zwei gegen zwei bis zum unfairen Schlagabtausch zu dritt gegen einen ist hier alles möglich – sogar außerhalb des Rings darf weitergetreten werden! Selbstredend können die Pixelklone auch mit allen speziellen Kampftechniken der real existierenden Fleischberge aufwarten; dazu haut der DCS-Sound sämtliche Brunftschreie glasklar aus den Boxen. Kurzum, wer auf Wrestling steht, der steht vor dieser Arcade-Maschine goldrichtig!

Nach der Basketball-Referenz „NBA Jam" setzt Midway nun auch im digitalen Eishockey Maßstäbe: Sage und schreibe 26 Teams der amerikanischen NHL wurden hier integriert, wobei die über 100 Puckschlenzer durch schiere Größe und ihre charakteristischen Techniken von sich reden machen. Bis zu vier Kumpels dürfen sich gleichzeitig aufs Eis wagen, wo astreines Handling das Herz erwärmt. So stimmt die Steuerung bis ins Detail (es sind auch mal „Blazing Shots" möglich, um wortwörtlich das Tor des Gegners anzuzünden), die Scheibe ist immer gut sichtbar, und die Animationen sind eine Klasse für sich. Prima Stadionsounds samt Originalkommentaren von US-Reporter Pat Foley runden diese sportive Meisterleistung ab.

ALPINE RACER

Origineller Wintersport der digitalen Art kommt dieses Jahr von Namco, denn dort hat man einen sehr aufwendigen Skisimulator mit 46-Zoll-Bildschirm sowie echten Brettern und Stöcken entwickelt! Zur Auswahl stehen Torlauf oder Abfahrt, drei Schwierigkeitsgrade und zwei Blickwinkel. Wer bei der rasanten Talfahrt nicht mit dem nächsten Baum kollidieren möchte, muß durch gezielte Schwünge das Tempo unter Kontrolle halten – was bei der blitzschnellen 3D-Polygongrafik durchaus ein wenig Übung verlangt. Falls Ihr also das Besondere liebt, kalte Füße fürchtet und heiße Virtual Reality mögt, findet Ihr an diesem ausgefallenen Standgerät die Bretter, die die Welt bedeuten!

INDY 500

Zum Schluß legen wir noch mal einen Zahn zu, denn mit dieser Umsetzung der legendären US-Raserei vermag Sega die Vormachtstellung in Sachen Arcade-Racing eindrucksvoll zu bestätigen: Nie dröhnte satterer Sound aus Spielhallen-Boxen, selten regierten Pedalerie und Lenkrad exakter. Vor allem aber zeigt die „Real Time Mapped Graphic" das Geschehen von einer geradezu traumhaft schönen Seite! Gefahren wird zunächst einmal auf dem originalen Indy 500-Oval, doch auch ein Gebirgskurs und die Küstenpiste wollen bezwungen sein. Für den nötigen Überblick sorgen dabei verschiedene Blickwinkel, nämlich entweder die gewöhnliche Fahrer-, eine Verfolger- und eine Hubschrauberperspektive sowie last but not least eine Zuschauersicht. Und weil das alles bei entsprechender Ausstattung von bis zu acht Piloten gleichzeitig genossen werden darf, ist diese Rennsimulation wohl wirklich einer der Renner des Jahres! (Manuel Semino)

DIE NEUE AUSGABE ERSCHEINT AM 23. FEBRUAR!

Kein Scherz im März (das sparen wir uns für den April auf), dafür jede Menge neue Amiga-Highlights im Test: Sportler dürfen endlich die ***POLE POSITION*** der Formel 1 einnehmen, auf dem Bolzplatz den ***HATTRICK*** wagen, sich bei ***TOTAL FOOTBALL*** total verausgaben oder zum ***SUPER TENNIS CHAMP*** avancieren. Unsere Testpiloten werden sich hinter das Cockpit von ***AIRBUS 2*** klemmen, Action-Chaoten nehmen es mit der ***CHAOS ENGINE 2*** auf, und schließlich will auch noch TV-Gnom ***HUGO*** auf einen Testsprung ins Heft hüpfen.

Das ist freilich nur ein kleiner Ausschnitt des Gesamtangebots aus Previews, Specials, Preisausschreiben, Lösungshilfen und Testberichten. Da wird etwa Dr.Freak über ***SEX, CRIME & NAZIS IN DEN NETZEN*** referieren, dazu kommen ***DIE ERGEBNISSE DER GROSSEN HARDWARE-UMFRAGE***. Dann schauen wir noch zurück auf ***DIE GESCHICHTE DER SPIELE AM AMIGA*** und voraus auf ***Q-DRIVE: DAS NEUE QUADROSPEED-LAUFWERK VON AT***. Schaut also ab 23. Februar mal am Kiosk vorbei oder heute noch unser Abo-Angebot an – es lohnt sich, denn Stammkunden erhalten ihre Hefte schneller, preiswerter und samt einer tollen Treueprämie!

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/59640

INSERENTENVERZEICHNIS